CINERGIE

il cinema e le altre arti

3

Laboratori
Cinema
e Multimedia
dell'Università
di Udine

FORUM
Editrice
Universitaria
Udinese

Indice

CINERGIE
il cinema e le altre arti

Direzione
Laboratori Cinema e Multimedia di:
Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali, Udine
Corso di Laurea in Relazioni Pubbliche, Gorizia
Corso di Laurea in Tecnico Audiovisivo e Multimediale (Scienze e Tecnologie Multimediali), Pordenone
Corso di Laurea in Operatore dei Beni Culturali, Gorizia
Università degli Studi di Udine

Comitato di redazione
Enrico Biasin
Giovanni Di Vincenzo
Maria Rita Fedrizzi
Leonardo Quaresima
Francesca Reginato
Marco Rossitti

Redazione
Serena Aldi, Anna Antonini, Elena Beltrami, Ilaria Borghese, Silvia Boraso, Gabriella Camisa, Valentina Cordelli, Elisa Crevatin, Simonetta Dettoni, Teresa Cannatà, Laura Gobbato, Aldo Lazzarato, Sonia Soldera, Elena Zanotto

Redazione di "Risorse Umane"
Stefano Baschiera, Margherita Chiti, Francesco Di Chiara, Valentina Re

Redazione di "Connesso.it"
Sergio Di Giorgio, Francesca Fantini, Gaetano Spataro, Luca Turello

Hanno collaborato a questo numero
Stefano Baschiera, Francesco Cattaneo, Margherita Chiti, Mila Ciammaichella, Alessandro Faccioli, Francesco Gualdi, Pamela Mansutti, Claudio Pisu, Francesco Pitassio, Valentina Re

Si ringrazia
C.E.C. - Centro Espressioni Cinematografiche, Udine

Redazione
c/o Laboratorio Cinema e Multimedia dell'Università di Udine
via Mantica, 3 - 33100 Udine
tel. 0432-556648 fax 0432-556644
cinergie@dstbc.uniud.it

Progetto e impaginazione
Altrementi - info@altrementi.it

Fotocomposizione / Stampa
Free-Way Grafica - Udine
Lithostampa, Pasian di Prato (Ud)

Forum
Editrice Universitaria Udinese Srl
via Palladio, 8 - 33100 Udine

"Cinergie" è presente anche sul sito www.connesso.it

ULTIMO SPETTACOLO

TITOLI di CODA

FAHRENHEIT 451

CINEMA e LETTERATURA

CINEMA e MUSICA

SOTTO ANALISI

Le CITTÀ del CINEMA

RISORSE UMANE

TECHE

CONNESSO.IT

TAVOLA ROTONDA

Speciale
L'ATTORE CINEMATOGRAFICO

PAPERS

CAMPUS

ULTIMO SPETTACOLO

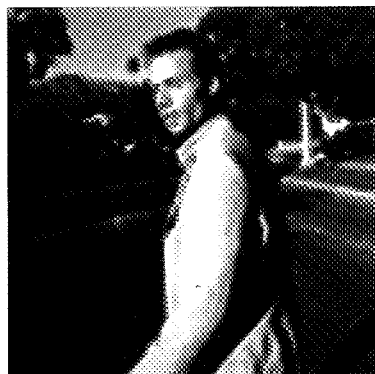
TITOLI DI CODA

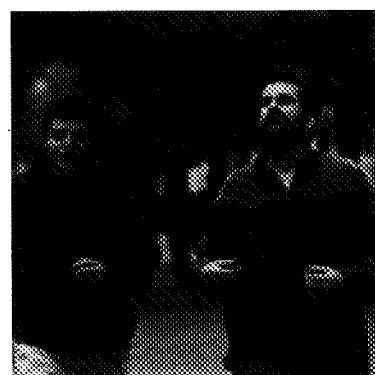
FAHRENHEIT 451

Ritorno al passato

Memento *(Stati Uniti 2000)*
di Christopher Nolan

L'imprudenza di un'analisi non coadiuvata dalla disponibilità di ulteriori approfondimenti (scrivo durante quell'"intervallo di invisibilità" risparmiato dalla riproducibilità tecnica che intercorre tra la sparizione della pellicola dalle sale e la reintroduzione della stessa sul mercato sotto forma di supporti audiovisivi di più agile consultazione) depone tutta la sua efficacia deterrente di fronte al desiderio di risarcire dei suoi meriti un film che, liquidato sbrigativamente dai più come un sia pur intrigante giochino decostruzionista, rivela ad analisi meno svogliate un sottotesto di ragguardevole ampiezza. È nel rispetto di queste priorità di ordine analitico, oltre che della configurazione (rassegnatamente) saggistica e "retrospettiva" che i contributi ospitati da questa sezione hanno assunto, che preferisco soprassedere sulla trama già di per sé poco raccontabile del film, confidando nell'irriducibile cinefilia che si suppone muova i temerari che avvicinano queste pagine. Allora: *Memento* è una storia raccontata al contrario, dieci segmenti temporali di una decina di minuti l'uno presentati in "rewind", dall'ultimo al primo, e intercalati da un'altra sequenza di brevissimi tasselli in bianco e nero che solo alla fine del film rivelano il loro statuto cronologico. Attuando la più clamorosa anacronia della storia del cinema, il film di Christopher Nolan proclama il trionfo dell'irriverenza postmoderna suggellando l'itinerario di quel filone contemporaneo americano che - da Tarantino in poi - ha praticato un'accanita sperimentazione sulle strutture narrative classiche. Qui, davvero, la frizione tra l'ordine della storia e l'ordine del discorso conquista un'evidenza programmatica definitiva: l'inizio è la fine, e viceversa. Allora, a tutte quelle figure "anacroniche" scandagliate dagli studi narratologici, e che nel discorso complessivamente lineare e progressivo del cinema classico conservavano l'identità certa della propria alterità, viene inflitto un trasformismo semantico che le costringe a una ridefinizione funzionale che a sua volta disinnesca le aspettative e i codici di fruizione spettatoriali. Si veda, a questo proposito, l'ambiguità che sottende il rapporto tra le due serie cronologiche che strutturano il film. Il lungo *flashback "à rebours"* che il protagonista *sembra* rivivere nella serie in bianco e nero nel presunto "presente" di una stanza d'albergo si rivela, alla fine del film (all'inizio della storia), nientemeno che un flashforward, una lunghissima anticipazione di ciò che accadrà a Leonard dopo essere uscito da quella stessa stanza; mentre, ovviamente, la sequenza in bianco e nero che il buon senso comune ci autorizza a leggere al presente si trasforma nel vero flashback. Eppure il depistaggio cui Nolan sembra voler indurre lo spettatore è solo apparente: in realtà la sequenza in bianco e nero è disseminata di indizi che ne statuiscono l'inequivocabile anteriorità cronologica rispetto alla serie a colori, come l'assenza di quei tatuaggi e di quelle ferite che "scrivono" la progressione degli avvenimenti sul corpo del protagonista. Questo ci autorizza a guardare a *Memento* come ad un raffinato esperimento metanarrativo che tematizza lo straniamento cui lo spettatore soccombe nella collisione tra modalità di lettura del testo filmico avvalorate dalla consuetudinaria prassi funzionale di specifiche configurazioni stilistiche (i piani ravvicinati di Leonard concentrato e assorto nella quiete della propria stanza sembrano volerlo connotare come soggetto della rievocazione delle rocambolesche avventure della sequenza a colori) e la stringente, deterministica necessità della logica causale (sì, insomma, quegli indelebili tatuaggi proprio non ci sono!). Perché, in definitiva, la risposta istintiva dello spettatore medio ignora, nella maggior parte dei casi personalmente verificati, la lapalissiana evidenza di una verità inscritta (per una volta!) nelle immagini, accreditando viceversa la menzognera forzatura semantica cui il regista costringe l'archetipica messa in scena del "personaggio che ricorda"? Ennesima conferma del fatto che l'ambiguità tanto pervicacemente rivendicata alle immagini di molto cinema contemporaneo ha ormai colonizzato l'intero corpus delle strategie discorsive attraverso cui si dà la messa in racconto? Si dirà che ho scoperto l'acqua calda (diciamo Godard e il primo Wenders?). Ma, e qui si innesta un secondo nucleo di riflessione, mi sembra fondamentale ricordare che *Memento* è un film americano perché, a ben guardare, lo è nel senso più classico del termine. Risponde con deferenza filologica all'imperativo del suspense cui ogni noir a sfondo investigativo si attiene e, ignorando per un attimo l'ingombrante evidenza del suo impianto a "passo di gambero", ostenta un rispetto quasi calligrafico per i cosiddetti indicatori di genere: l'"eroe" è solo, agisce in un contesto urbano, viene, puntualmente, prima irretito, poi tradito dalla *femme fatale* di turno che rappresenta all'inizio un'illusione di salvezza, o perlomeno di conforto, e, soprattutto, ha poco *tempo* (per ricordare, per collegare, per capire e dunque per agire). Solo che lo scacco cui è condannato è di segno opposto a quello che la tradizione del noir classico impone ai propri eroi: dalla tragica grandezza di un destino di morte o di sconfitta perseguito con stoica consapevolezza e fiera determinazione, il Leonard Shelby di Nolan decade all'infimo *status* di marionetta schizofrenica vittima della patetica coazione a ripetere lo squallido, insensato copione che chi lo ha strumentalizzato ha predisposto per lui. Si ripercuote sulla diegesi quella *coincidentia oppositorum* verificata in precedenza sulle strutture del racconto: oggetto di smembramento concettuale, la progressione teleologica e finalistica del racconto classico dapprima evocata e prefigurata nei suoi ingredienti costitutivi è poi smantellata dall'irruzione di questo automa impazzito, epitome allegorica dell'individuo (post)moderno. Cosa fa, in definitiva, Leonard? Colleziona indizi che, per non dimenticare, incide sul proprio corpo (allusione polemica ai neo-tribalismi che pretendono di riaffermare il corpo come luogo di una ricostruzione identitaria del soggetto nelle società postindustriali?) o cattura con una polaroid (l'ottusa neutralità dell'immagine) e che, ogni volta, connette con l'ingenuità meccanicistica di una giustapposizione paratattica, nella disperata necessità di forzare questa catena di "segni afasici" (scissi, cioè, da ogni risonanza, veritativa o dubitativa che sia, sul piano emotivo, sensibile, affettivo) ad assumere una configurazione significante che possa legittimare una qualche azione conseguente. Ma mentre i modernisti avevano presupposto l'esistenza di una relazione stretta e identificabile tra ciò che si diceva (il significato) e il modo in cui lo si diceva (il significante), secondo il pensiero poststrutturalista questi due aspetti si staccano e si riattaccano di continuo in nuove combinazioni (Harvey). Ogni forma può ospitare ogni contenuto, qualora ne sia reciso il legame con un referente storico. E questo avviene perché Leonard è un soggetto senza memoria. Vive esponenzialmente la parossistica concitazione dell'uomo contemporaneo che, frastornato dal sovraccarico iconico-informativo del villaggio globale, abdica ad ogni tensione epistemologica e interpretativa e si arrende al flusso inerte e

Memento

Memento

Memento

La stanza del figlio

amorfo che lo condanna a vivere un eterno presente. Sorta di monade irrelata espropriata di passato e futuro (da costituirsi, quest'ultimo, come orizzonte progettuale e non come semplice reiterazione del presente), defraudata di Storia, soccombe alla patologia che meglio ne esemplifica la condizione: «quando la catena significante si spezza, abbiamo schizofrenia sotto forma di un mucchio di significati distinti e non correlati» (Lacan). Come a dire: la volubilità e la fuggevolezza di ogni cosa rendono difficile il mantenimento di ogni senso di continuità, quindi l'esperienza del passato viene compressa in un presente travolgente. Insomma, la riduzione dell'esperienza ad una serie di tempi presenti puri e non collegati di cui parla Jameson. L'associazionismo induttivo ed elementare cui Leonard delega la continua riconversione semantica dei frammenti irrelati di un passato che non ricorda somiglia molto, inoltre, al rapporto che l'uomo di oggi instaura con la Storia: il crollo dell'ordine temporale conduce a un modo peculiare di trattare il passato. Rifuggendo dall'idea di progresso, il postmodernismo abbandona ogni senso di continuità e ogni memoria storica, mentre al tempo stesso sviluppa un'incredibile capacità di saccheggiare la storia e di assorbire, quale aspetto del presente, qualsiasi cosa vi si trovi. L'opera postmoderna assume dal passato in modo assolutamente eclettico una varietà di elementi che mescola a piacimento (Harvey). È quantomeno significativo, per concludere, che la storia a ritroso di *Memento* persegua l'identificazione dello spettatore con il protagonista sincronizzando la quantità di informazioni a loro disposizione: ogni tassello temporale del film è un inqualificabile *in medias res* che assilla lo spettatore con gli stessi interrogativi di Leonard (dove/come/perché mi trovo *qui*? Cos'è successo *prima*?). Solo che mentre costui deambula disperatamente per attuare un futuro quanto più possibile coerente con le premesse del passato che ogni volta si reinventa, lo spettatore è costretto ad esercitare tutta la concentrazione di cui dispone per supplire alla patologia di Leonard e ricucire il puzzle temporale cui assiste. Anche qui, massima specularità e, al tempo stesso, massimo distanziamento: sembra che Nolan voglia somministrarci tutto l'*horror vacui* del soggetto *decentrato* per esortare la nostra reattività (atrofizzata da prodotti troppo compiacenti e totalmente aproblematici) a riguadagnare il piacere di un rapporto interattivo e dialettico (empatico?) con il testo filmico. Non appare allora infondato il sospetto che, per continuare con la logica della reciprocità degli opposti, *Memento* sia in fondo un film profondamente *diverso*, e proprio rispetto a quell'estetica postmoderna che sembra condurre alle sue estreme conseguenze. Prova ne sia che, a prescindere dalla destrutturazione narrativa cui sottopone il *plot*, non fa molto per personalizzare il profilmico, non elabora nessuna teoria della visione. Rifugge, insomma, l'esposizione autoriale per rintanarsi nella medietà (para tele)visiva, nell'anonimato di una regia trasparente e asettica che muove dalla priorità teorica di scongiurare la distrazione dello spettatore. Ma da cosa? Dalla storia, è ovvio. Non troviamo l'insistenza plastica sui dettagli e la deriva verbale di Tarantino, né tanto meno le geometrie concettuali dei Coen o le deflagrazioni audiovisive di Lynch; non ci sono sospensioni antinarrative, tempi morti, paralisi diegetiche con evidenti allusioni metafilmiche: con tutta la sua economia figurale *Memento* tradisce, in quest'ottica, un'inconsolabile ma nondimeno necessaria abiura della potenza seduttiva delle immagini e delle superfici, scavalca il postmoderno e si proietta in un "oltre" dove l'orizzonte di senso di un cinema che, finalmente, si potrebbe dire "neo-organico" si ripristina nei modi e nelle forme della tanto vituperata "sceneggiatura di ferro". *Memento* ritorna, in ogni senso, indietro.

Giovanni Di Vincenzo

Moretti, "uguale ma diverso"

La stanza del figlio *(Italia 2001)*
di Nanni Moretti

Le polemiche, le discussioni, i giudizi che accompagnano tutti i film di Nanni Moretti nascono ben prima della loro uscita nelle sale cinematografiche. *La stanza del figlio* ci è stato raccontato durante i lunghi mesi (quasi anni?) di preparazione, i giornalisti hanno cercato scoop e notizie esclusive dove invece c'erano solo scadenze di contratti di locazione (l'appartamento di Ancona, set del film) e un duro lavoro che voleva essere mantenuto riservato per impedire ulteriori fraintendimenti della storia.
16 marzo 2001: uscita nazionale de *La stanza del figlio*. La critica è soddisfatta, il pubblico accorre numeroso. *Aprile* si era chiuso su note divertite e musicali, diventando quasi un inno alla quotidiana necessità di maggiore leggerezza e di gioia di vivere: il tutto raccontato attraverso la nascita (vera) di un figlio, e, in secondo piano - nonostante l'intento documentaristico originario - la vittoria del centro sinistra alle penultime elezioni.
La visione de *La stanza del figlio* è stata una dura ma piacevole sorpresa per molti: per coloro che volevano ritrovare il solito (forse ormai rassicurante) buon vecchio cinico ed autoreferenziale Moretti (travestito o meno da Michele Apicella), e anche per quanti aspettavano di poter continuare a criticarlo per l'eccessiva messa in scena del proprio io (da *Caro diario*, per alcuni, l'invadenza dell'"uomo" Moretti è insostenibile).
Il film narra l'improvviso e doloroso "sgretolarsi" di una famiglia, e soprattutto del mondo perfetto di Giovanni (tranquillo psicoanalista di una città di provincia, interpretato da Nanni Moretti), alla morte del primogenito (Giuseppe Sanfelice) avvenuta durante un'escursione subacquea. Il dolore si manifesta allora attraverso le diverse reazioni dei famigliari: le urla disperate della madre (Laura Morante), la fisica ed immatura aggressività della figlia (Jasmine Trinca)[1], l'incredulità e l'irrazionale incapacità del padre di rassegnarsi alla perdita. Una storia che si svolge tra le stanze di casa (anche lo studio di Giovanni è lì), prima occupate da quotidiani e lieti "riti famigliari di aggregazione" (la colazione, i compiti di latino), poi svuotate e attraversate da singoli individui sofferenti. L'incrinarsi, il rompersi degli oggetti segue quello dell'armonia di casa e l'"incepparsi" della vita quotidiana: brocche sbeccate, ripiani segnati, l'insistere ossessivo dell'ascolto di un solo estratto da un brano musicale di Michael Nyman, il rifiuto della tavola imbandita per rimanere in cucina a spezzettare sottilette e pane... Un primo "infrangersi senza rimedio" c'era già stato durante la confessione fatta da Andrea (solo alla madre) del furto dell'ammonite da scuola («abbiamo provato a rincollarlo, ma è venuto uno schifo»); a questa confessione (la verità Giovanni sembrava averla "avvertita") segue l'ammissione del padre di aver fallito come analista di una paziente. Poi gli eventi precipitano con una sequenza bellissima e suggestiva che "prepara", con il montaggio alternato sui membri della famiglia, il momento della sciagura: nello stesso istante la madre viene urtata in un mercato da un uomo

che corre tra la folla (solo lei sembra accorgersi del fatto, e ciò, come ha dichiarato il regista stesso, è quasi un presagio); la figlia in motorino gioca a spintonarsi con degli amici; Giovanni in auto incrocia un guidatore poco avveduto mentre si reca a visitare con urgenza un paziente; su tutto il rumore fuori campo delle bombole e alcune immagini del figlio pronto ad immergersi.

Questo momento è stato ricordato da Moretti più volte nelle numerose interviste rilasciate dopo l'uscita del film, e durante gli incontri con il pubblico che sta tenendo in giro per l'Italia. Il 20 marzo è stato a Udine e, al termine della proiezione, ha commentato anche per noi la sequenza, riconducendola, nelle sue intenzioni, alla poetica di Krzysztof Kieslowski, regista da lui molto amato e la cui cinematografia sembra davvero la celebrazione del Caso (o del Destino travestito da tale), del fatto che "non tutto nella vita può essere determinato da noi" – come dice Giovanni ad una sua paziente. In particolar modo Moretti ha ricordato la sequenza in cui nel *Dekalog 1* (*Decalogo 1*)[2] il padre sembra avvertire la sciagura accaduta al figlio (anche lui morto per affogamento a causa dell'imprevista rottura del ghiaccio del lago su cui pattinava) guardando un'improvvisa e minacciosa macchia d'inchiostro che si allarga su un suo scritto (la boccetta perdeva). Il film di Moretti termina con toni di smorzata (e forse solo apparente) speranza, grazie all'apparizione nella storia di una ragazza un tempo innamorata del figlio[3]. L'ultima scena mostra i protagonisti al confine Italia-Francia sul lungomare, mentre, ancora indecisi sul da farsi, camminano ciascuno seguendo una propria direzione e i propri pensieri; riprende in questo momento una canzone di Brian Eno[4] (già usata precedentemente per "ricordare il figlio"), il cui testo recita (traducendo): «Siamo qui / bloccati da questo fiume / tu ed io / attraversiamo il giorno / come se fosse un oceano / e non riusciamo mai a ricordare perché siamo venuti / mi domando perché siamo venuti».

Questo Moretti appare "uguale ma diverso", parafrasando il Michele Apicella di *Palombella rossa*. Certo, ci piace immaginare che i registi, gli "autori", siano destinati a rimanere prigionieri delle loro fobie, delle loro storie e, a volte, dei propri alter ego per tutta la loro carriera (la filmografia di alcuni registi come Martin Scorsese, Woody Allen o Thodoros Anghelopulos potrebbe essere indicativa di una certa quasi naturale "continuità" all'interno della produzione di molti autori). Eppure anche i registi crescono, maturano, cambiano più o meno sensibilmente lo sguardo su ciò che li circonda; mentre i critici sembrano invece fossilizzarsi su vecchie annotazioni, e così anche per questo film si è aperta la caccia all'autobiografismo[5], a quei famosi ricorrenti dettagli "morettiani", come l'ossessione per le scarpe (si veda la collezione "immaginaria" nello studio da analista del protagonista), la passione per gli sport (accompagnata dalla necessaria "competitività") e per il latte macchiato, l'uso delle canzoni italiane (in auto la famiglia canta lo stesso brano di Caterina Caselli - *Insieme a te non ci sto più* - che era stato utilizzato anche in *Bianca*) ecc.

Il legame profondo con le precedenti opere di Moretti, e con l'io che rappresenta di volta in volta, si ritrova in altri elementi più importanti anche se meno appariscenti. La storia principale, ad esempio, è percorsa dall'attività di psicoanalista[6] di Giovanni. Inizialmente, ci vengono mostrate delle sedute con pazienti che sembrano voler inserire, pur nella verosimiglianza delle situazioni rappresentate[7], degli spazi comici costituentisi poi in tante piccole "sottostorie"; dopo la morte del figlio, gli appuntamenti con i pazienti diventano, invece, uno dei modi con cui ci viene presentata la sofferenza del protagonista, consapevole di essere diventato incapace di aiutare gli altri. Il protagonista si congeda allora dai pazienti scoprendosi "paziente", ovvero "sofferente" lui stesso. Come nota Andrea Martini: «La scrittura di sé, anche in immagini, comporta una funzione euristica e cognitiva: raccontarsi significa ad un tempo scoprire la propria realtà e spiegarla. E a quale altra tentazione erano sottoposti i Michele Apicella di *Sogni d'oro*, di *Bianca*, di *Palombella rossa* e il Don Giulio de *La Messa è finita*? Moretti sceglie per le sue controfigure professioni (il regista, l'insegnante, il prete, il politico) che hanno per finalità primaria proprio questo tipo di funzione»[8].

La figura dello psicoanalista de *La stanza del figlio* si aggiunge perfettamente a questo quadro[9], ma, a differenza dei precedenti film, quest'ultimo non trova un finale surreale (*Palombella rossa*) o di "fuga e rassegnazione" (*La Messa è finita*[10], e in qualche modo, per la confessione e il successivo arresto, anche *Bianca*), bensì una realistica e drammatica "sospensione del giudizio" sulla direzione da intraprendere, su che tipo di vita condurre dopo la scomparsa del figlio. Non ci sono risposte ai dubbi (sempre presenti e mai risolti nei film di Moretti), ma neanche scorciatoie. Inoltre, per la prima volta, il protagonista non è solo: accanto a sé, negli incerti passi del finale, ha comunque una famiglia.

Moretti "uguale ma diverso", e sorprendente. Dopo essersi posto direttamente sullo schermo nella sua vera identità in *Caro diario* (includendovi anche un frammento documentaristico della sua vita: l'ultima seduta di chemioterapia a cui si sottopose durante la malattia che lo colpì anni fa) e in *Aprile*, Moretti raggiunge un forte coinvolgimento emotivo del pubblico ed anche una notevole veridicità con un film evidentemente non basato su esperienze personali (il suo unico figlio ha pochi anni). Racconta il dolore di una famiglia ed il suo senso di perdita e di vuoto, mostrando le lacrime che sgorgano in modi e tempi imprevedibili, e le parole per spiegare la tragedia accaduta (la lettera alla ragazza del figlio) che si trasformano in scarabocchi privi di senso (le parole "sono" importanti, ma a volte non servono).

Meno solo sulla scena ed anche nella scrittura del film: per una storia così difficile l'autore, infatti, si è fatto aiutare da Linda Ferri e Heidrun Schleef.

«Non tutto nella vita può essere determinato da noi»... Nanni Moretti "era" un autarchico?

Valentina Cordelli

Note

1. Durante un incontro con il pubblico avvenuto presso la sala del Centro Espressioni Cinematografiche di Udine il 20 marzo scorso, si è parlato con Moretti anche di una sorta di continuità, di somiglianza, avvertibile tra il personaggio di Irene (la figlia) e quello incarnato nei primi film da Michele Apicella (che ormai "non ha più l'età"): una certa irascibilità, la passione sportiva, gli studi e altri tratti sembrano accomunarli.

2. Casualmente (mai coincidenza fu più appropriata) a Udine è in corso (sempre organizzata dal CEC) una rassegna completa delle opere di Kieslowski; al momento dell'incontro con Moretti era stato proiettato solo *Dekalog 1*.

3. La stanza del figlio torna ad essere allegra e viva grazie alle foto che Arianna (la ragazza) mostra a Giovanni: il ragazzo si era divertito a fotografarsi tra i mobili della propria camera.

4. La canzone è *By This River* dall'album *Before And After Science* del 1977.

5. Se ne potrebbe scrivere e discutere a lungo. Da notare come a Giovanni Buttafava, che in un'intervista del 1985 gli domandò la sua opinione circa le accuse di autobiografismo e narcisismo mosse ai suoi film, Moretti rispose: «Penso a un'Autobiografia non come Autocompiacimento, ma come crudeltà e presa in giro. E preferisco prendere in giro me stesso piuttosto che gli altri». Intervista citata in Paola Ugo - Antioco Floris (a cura di), *Facciamoci del male. Il cinema di Nanni Moretti*, Tredicilune, CUEC, Cagliari 1990, pp. 220-221.

6. La psicoanalisi è sia oggetto di rappresentazione del film che suo possibile strumento di interpretazione. Interessante a questo proposito è l'intervento di Gustavo Pietropolli Charmet dedicato alla rilettura delle dinamiche affettive tra padre e figlio che *La stanza del figlio* permette e promuove (cfr. "Moretti esemplare 'nuovo padre'", ne «Il Sole 24 ore» del 18 marzo 2001, p. 17).

7. Moretti durante il già citato incontro ha affermato di voler riprodurre al meglio lo svolgersi abituale delle sedute psicoanalitiche, spogliando la professione dell'analista dalle velleità "scenografiche" a cui il cinema hollywoodiano ci ha abituato (tra le sue parole sembrava di poter scorgere un riferimento a *Il principe delle maree* di Barbra Streisand).

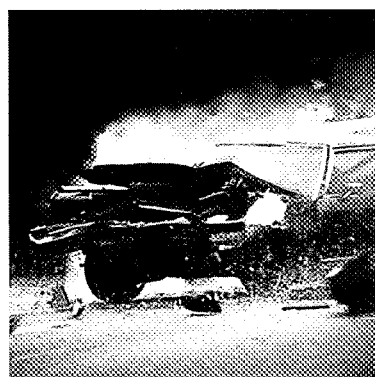
8. Andrea Martini, "L'io sullo schermo", in AA.VV., *Nanni Moretti*, «Garage», n. 13, Paravia, Torino 1999, p. 29.

9. Sarebbe interessante valutare come invece Mimmo Calopresti, amico di Moretti - ha collaborato con lui per *La Cosa* e lo ha anche diretto ne *La seconda volta* -, abbia interpretato, e con che "scopo", le stesse figure di sacerdote ed analista, rispettivamente in *Preferisco il rumore del mare* e ne *La parola amore esiste*.

10. «[...] ora vi devo salutare. Parto, vado molto lontano, in un posto dove c'è un vento che fa diventare pazzi e dove hanno bisogno di un amico. Qui non ci posso più stare e per voi mi sono reso conto che non posso fare nulla. Ho provato ma non ce l'ho fatta, spero sarete capaci di perdonarmi...»; dal discorso conclusivo di Don Giulio, come riportato in Paola Ugo - Antioco Floris (a cura di), *op. cit.*, p.121.

La stanza del figlio

Domani

Amores Perros

Amores Perros

Brevi momenti

Domani *(Italia 2000)*
di Francesca Archibugi

Cosa accade, dentro l'animo umano, quando un evento imprevedibile, come può esserlo un terremoto, irrompe nella vita di un individuo, lasciandolo improvvisamente indifeso, esposto, privo di tutte quelle certezze, materiali prima ancora che affettive, su cui si era basata la sua esistenza fino a quel momento? Quando della casa che tu stesso hai costruito, credendo che essa sarà il rifugio della tua vecchiaia, non rimane che un cumulo di macerie? Quando la tua intimità famigliare è negata dalla convivenza, in spazi esigui, con degli estranei? È con questo interrogativo che si confronta l'ultimo film di Francesca Archibugi, *Domani*. Procedendo per contrazioni e sussulti, racconta, attraverso brevi movimenti, ciascuno scandito da una dissolvenza in nero, la precaria esistenza di una piccola comunità nell'entroterra umbro, alle prese con il dopo-terremoto. La creazione di un ordine nuovo, su cui la Archibugi indugia il suo sguardo, ha come proprio interlocutore privilegiato la famiglia del vicesindaco di quella comunità. Le crepe sotterranee che in questo nucleo famigliare si aprono all'indomani del terremoto si allargano a tutti i personaggi che vengono a contatto con esso. Testimoni di questo perdersi, per poi ritrovarsi, gli occhi dei bambini e degli adolescenti, cui la regista regala gli attimi di maggiore levità del film. Occhi smarriti ed attoniti, come quelli di Agostino, dinanzi a due genitori che vede allontanarsi l'uno dall'altro. Occhi complici, come quelli di Vale e Tina, unite, per un breve istante, da un sentimento talmente intenso e viscerale da sembrare l'una l'emanazione dell'altra. Occhi, come quelli di Filippo, figura di adolescente inquieto, che si sottraggono agli sguardi altrui per poi indugiare, commossi ed inteneriti, partecipi, di fronte ad una vecchia che, vivendo il ragazzo quell'età che dischiude ad una fase della vita in cui le trasgressioni si rinnovano per la creazione di un ordine nuovo, è il solo adulto su cui lo sguardo possa ancora soffermarsi e scoprire lì, in quello spalancarsi in un'attenzione dell'anima, che il tempo non è una corsa alla solipsistica affermazione di sé, ma una categoria della vita utile ad incontrare l'altro. Accanto a queste giovani vite, quelle degli adulti che, posti di fronte alla necessità di un esame critico della propria esistenza, sapranno o rifondarla sull'amore (come i coniugi Zerenghi), o allontanarsi definitivamente quando (come nel caso della coppia straniera) all'interno del rapporto vale, come unica regola, quella dell'ognuno per sé, al punto tale che le speranze dell'uno e dell'altro paiono inconciliabili, e smisurate le aspettative reciproche.
A vegliare su queste esistenze, l'Annunciazione, un affresco attribuito al Beato Angelico, che le cure amorevoli e non per questo meno interessate del restauratore inglese - ché da esso, e dalla sua conservazione, dipenderà la sua ascesa professionale - non saranno sufficienti a salvare dalla furia della terra. E lo sguardo dell'Archibugi (ugualmente critico nei confronti e della commissione della sovrintendenza e dei cittadini, chiusi nei loro ambiti di valori, incapaci di uno sguardo a volo d'uccello, che sappia comprendere ed accogliere le esigenze dell'uno e dell'altro) traduce l'amarezza di chi non vede compreso, in nessuna delle due parti, che la vita umana ha senso solo se trascende la materia, anche se da essa non può prescindere, e che proprio per questo è impossibile dividere le lacrime, chiedendosi chi, prima, si debba piangere e difendere, se l'uomo o l'opera d'arte.

Maria Rita Fedrizzi

In ogni anelito

Amores Perros *(Messico 2000)*
di Alejandro Gonzalez Iñárritu

Tre episodi, tre disperate storie d'amore che s'intrecciano in una desolante, sporca e caotica città messicana: *Octavio y Susana, Daniel y Valeria, El Chivo y Maru*. Tre storie che ruotano attorno ad un unico evento: un drammatico e violento incidente d'auto. Lo vediamo e lo rivediamo, quel *botto* terribile che in un modo o in un altro cambierà la vita di ognuno dei protagonisti. La renderà comunque amara e invivibile, malamente sopportabile, nel migliore dei casi.
Non ci sono sprazzi di luce sul destino di queste persone, se non a volerne vedere. Octavio sfiderà la risata di Dio, ma sarà Dio a ridere di lui. Valeria crederà di non sopportare la lacerazione delle sue cicatrici, e sarà costretta a sopportare la mutilazione del suo splendido corpo.
El Chivo salverà Kofi, il cane da combattimento di Octavio, ma Kofi non potrà capire e saprà solo uccidere di nuovo.
Povertà, disperazione, degrado, sporcizia, macerazione e sangue, questo scorre per centocinquanta minuti davanti ai nostri occhi, senza alcuna tregua, concessione o pietà. *Love Is a Bitch* titola la traduzione inglese di questo film; e lo è davvero, perché, in un modo o in un altro, l'amore frega tutti.
Iñárritu gira inquieto per questi piccoli inferni, dal casalingo al metropolitano, senza fermarsi un solo attimo, seguendo il ritmo del cuore e del respiro dei *suoi* cani, perché questo significa *perro*, in spagnolo: cane. E sono proprio loro il *fil rouge* che lega queste tre vite alla deriva, i cani, compagni fedeli, assassini da combattimento e povere vittime innocenti, costantemente bagnati di sangue, proprio o altrui. Sono loro il profondo e intrinseco senso che queste persone danno alla propria vita, e non è un caso, forse, che in ognuna di queste vite manchi un riferimento paterno, una naturale ed essenziale fonte d'amore che sembra avere così profondamente alterato l'equilibrio emotivo di ciascuno di questi personaggi, carnali e passionali fino all'irrazionalità più pura.
Un film forte, dunque, questo *Amores Perros*, sotto ogni punto di vista, forte e coerente, dotato di un respiro palpabile in ogni anelito dei personaggi, in ogni primo piano sfuggente, in ogni latrato. Una macchina da presa inquieta scolpisce momenti che non si riescono a fermare, insegue destini che non si possono cambiare, non si ferma un attimo, se non nell'ultima, definitiva inquadratura, segno della fine di un ciclo e margine di un plausibile nuovo inizio.
Iñárritu ha le idee molto chiare e sembra vedere il mondo di un solo molteplice colore, e lo fissa con una fotografia splendidamente fredda e monocromatica, lo confonde con un caos di musiche intrusive e lo giudica con sentenza irrevocabile.
Un film che ha stravinto a tutti i maggiori Festival, europei e non (dal Prix de la Jeune Critique a Cannes, all'International Critic's Week Grand Prize, al Golden Globe per il Miglior Film Straniero), e che era candidato all'Oscar come Miglior Film Straniero, un film che parte un po' Tarantino e finisce un po' Manchevsky, che concede qualcosa ad un giovanilismo un po' ingenuo, ma che si riveste di una coerenza rara, di una salda idea di messa in scena e di una passionalità profonda, ancorata, sanguigna e carnale.
Memorabile l'episodio del cagnolino di Valeria intrappolato sotto il parquet, asfissiante rappresentazione di un'angoscia insopportabile e irrespirabile, dove il

fuori campo del guaito lontano invade lo schermo contaminando ogni momento fino all'inevitabile esplodere della situazione.
Alejandro Gonzàlez Iñárritu a ventitré anni era già un produttore affermato (la sua casa di produzione, la ZETA FILM, è nata nel 1990), nonché disc-jockey per la WFM, la stazione radio più famosa del Messico. Nel 1995 ha girato il suo primo film per la televisione, *Detras del dinero*, interpretato da Miguel Bosé. *Amores Perros* è il suo primo lungometraggio in pellicola.
Come inizio, se possiamo chiamarlo *inizio*, non è male.

Margherita Chiti

Una corsa contro il tempo

L'ultimo bacio *(Italia 2001)*
di Gabriele Muccino

Nuclei familiari che nascono ed altri che vanno alla deriva: il film racconta le piccole grandi svolte nella vita di alcuni amici trentenni, e di alcuni dei loro genitori, con al centro la storia di Carlo e Giulia in attesa del primo figlio.
Gabriele Muccino, che già si era conquistato una discreta attenzione con *Come te nessuno mai* (1999), dimostra con questo film di essere maturato nella tecnica e di aver ampliato il suo territorio d'esplorazione. Se il film precedente era decisamente generazionale, poiché narrava "solo" la storia di alcuni liceali romani, in *L'ultimo bacio* l'aspetto corale è ancora presente ma allargato ad esponenti di diverse età. I personaggi principali sono alcuni trentenni affetti da una qualche forma della cosiddetta "sindrome di Peter Pan", terrorizzati all'idea di invecchiare e di passare i migliori anni della loro vita a vegliare i propri figli o a lavorare in un negozio di arredi sacri (cfr. il personaggio di Paolo); ma Muccino svela con occhio attento anche le difficoltà dei cinquantenni che si guardano indietro e provano nostalgia per i tempi dell'innamoramento e delle continue sorprese che la vita riservava loro.
L'intero, ricchissimo cast è davvero notevole, con particolare menzione per Giovanna Mezzogiorno e Stefano Accorsi (coppia anche nella vita e presto presente al festival di Berlino con altri progetti), e Stefania Sandrelli, che non teme di mostrarsi in primo piano per raccontare un invecchiamento problematico.
Nel corso della passata stagione cinematografica, Muccino deve essersi follemente innamorato di *Magnolia* (sono convinta che in questo momento ci siano veramente pochi modelli migliori cui ispirarsi...). A ricordare la pellicola americana è soprattutto l'affannoso intrecciarsi delle crisi che investono gli otto protagonisti del film, sottolineato da una musica (quella di Paolo Buonvino ascoltabile alla sezione musica del sito ufficiale del film - segnalo in particolare la traccia 3, *Sogni di fuga*) che col suo incedere incalzante richiama il tema principale di *Magnolia*.
La borghesia romana (già ritratta in *Come te nessuno mai*) è dipinta benissimo, la regia e la direzione degli attori appaiono sorprendentemente sicure per un regista di soli trent'anni ed anche il montaggio accompagna fedelmente gli scatti emotivi, di varia natura, che percorrono l'intera pellicola e travolgono i suoi protagonisti alla ricerca di nuove identità, ritenute più appaganti.
Anche se a tratti un po' sopra le righe, il film è sempre coinvolgente e convincente, soprattutto grazie all'ultima scena che ci nega, per fortuna, un temuto finale alla "e vissero tutti felici e contenti".
Con le parole di Gabriele Muccino: «*L'ultimo bacio* cerca di raccontare questa serpeggiante e convulsa corsa contro il tempo. Questo continuo bisogno di amore, e quindi di emozioni, ovvero di vita, che unisce trasversalmente tutte le età. E se l'età più bella è davvero la giovinezza, allora è lì che bisogna fare ritorno. O perlomeno è così che la pensano i protagonisti del film».

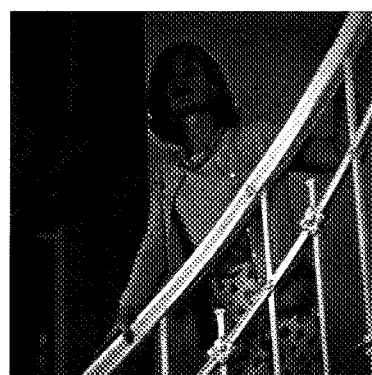
Valentina Cordelli

http://www.lultimobacio.it/

Fenomenologia delle passioni

Grazie per la cioccolata *(Francia 2000)*
di Claude Chabrol

Losanna. Il "bisturi" del vecchio Chabrol varca le frontiere della provincia francese e incide il corpo esangue dell'alta borghesia svizzera. Nella fattispecie Mika Muller e André Polonski, industriale del cioccolato la prima, affermato pianista di fama internazionale il secondo, che convolano a nozze per la seconda volta dopo che un incidente d'auto ha tolto di mezzo Lisbeth, la donna per sposare la quale il musicista aveva abbandonato Mika. E basterebbe la scena del matrimonio, che apre il cinquantesimo lungometraggio del maestro francese, a ricordarci di che pasta è fatto il cinema d'autore: piani sequenza morbidi e avvolgenti accarezzano la mondanità discreta e compiaciuta chiamata a raccolta per celebrare il rito di turno. Ma è sufficiente che Jeanne, una studentessa di pianoforte giovane, bella e intraprendente, mossa dal pretesto di verificare la remota ipotesi di essere la vera figlia del celebre concertista, decida di avvicinare quest'ultimo per alterare e incrinare i delicati equilibri su cui riposa l'ovattato e soporifero *menàge* della coppia. Il rapporto con Jeanne restituisce a Polonski il piacere dell'affinità e della condivisione, a compensare la frustrazione (mai dichiarata apertamente ma presente in filigrana nella pacata rassegnazione venata di melanconico languore che l'ottimo Jacques Dutronc presta al suo personaggio) dell'insoddisfacente rapporto con un figlio troppo diverso da lui, un ragazzotto sprovvisto della benché minima attitudine creativa, introverso, immaturo, svogliato e viziato. Ed è allora che Mika (un'impareggiabile Isabelle Huppert) comincia a "rovesciare la cioccolata", il primo impercettibile segnale di un "disappunto" che non arriva mai a scalfire l'impeccabile contegno formale che la contraddistingue, se non durante il memorabile piano sequenza finale, quando una lacrima solca la sua maschera imperturbabile. Una fenomenologia delle passioni, l'ultimo Chabrol. Passioni che, come nei momenti più intensi della sterminata filmografia dell'autore, non vengono mai dette, né tantomeno gridate ma piuttosto evocate come un qualcosa di, appunto, indicibile, intraducibile, un rimosso che alberga e riaffiora nei gesti e nelle situazioni apparentemente più insignificanti e trascurabili, radiografato da uno sguardo fuggevole, dall'inarcarsi di un sopracciglio, dal tremore delle labbra, insomma delegato al repertorio fisiognomico di interpreti straordinari. Chabrol si limita a seguire le traiettorie dei suoi personaggi nel modo che preferisce: una regia elegante senza essere leziosa, trasparente quanto basta a rinvigorire la discendenza hitchcockiana, e pur tuttavia appassionatamente europea per la condiscendenza con cui si lascia sedurre dalle scenografie, dalle illuminazioni fredde, dalle superfici lisce e riflettenti degli oggetti, qualora l'evocazione del *mood* freddo e claustrofobico dell'opera lo richieda. E solo in questo caso specifico. Perché Chabrol, in oltre quarant'anni di attività, non è mai contravvenuto all'esigenza fondante del suo cinema, che rimane quella di "raccontare storie". Un principio, questo, che preserva ogni sua immagine dal rischio di un formalismo gratuito e autocompiacente, da quell'estetizzazione davanti alla quale sempre più spesso soccombono registi magari più ambiziosi, certamente più velleitari. Ogni movimento di macchina, in questo autore che vanta una longevità e una prolificità che ha pochi uguali, non eccede mai le ragioni dell'intreccio affabulatorio. Eppure, a ben guardare, è proprio questa inimitabile vocazione a narrare con le immagini che trasforma una sceneggiatura esile e anche un po' datata in un saggio di professionismo cinematografico. *Grazie per la cioccolata* è un giallo psicologico come ormai se ne vedono pochi, e che, senza nulla concedere alla grammatica codificata da troppo cinema americano - fatta di spargimenti di sangue, inseguimenti rocamboleschi, effettismi plateali, orchestrazioni invadenti e ridondanti sempre lì a strombazzare il fatidico colpo di scena - soggioga per due ore lo spettatore senza mai alzare la voce, con l'unica risorsa che ogni cineasta che pretendesse di essere ricordato come tale dovrebbe quantomeno imparare a considerare: lo stile.

Giovanni Di Vincenzo

Grazie per la cioccolata

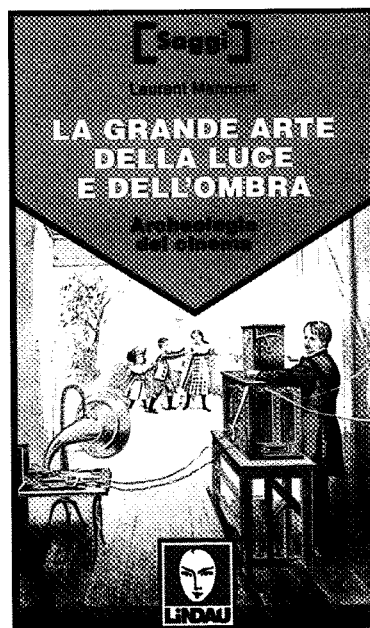
Un sorriso leggero

Le fate ignoranti *(Italia 2000)*
di Ferzan Ozpetek

Due professionisti apparentemente affermati, marito e moglie. Un rapporto filtrato da un rapido e breve susseguirsi di momenti che evocano una serena solidità. Un po' di stanchezza, forse.
Poi arriva la morte, strappo improvviso che lacera e congela tutto. Antonia rimane sola, fredda e silente di dolore, finché non scopre che il marito aveva un'amante, che poi scopre essere *un* amante. Antonia scopre sette anni d'amore, scritti a chiare lettere sulla dedica di un quadro che il marito non ha fatto in tempo a scartare, scopre una vita vissuta lontano da lei, un mondo vicino e diverso, popolato da *fate ignoranti* (così Ozpetek chiama i suoi personaggi che, ci tiene a sottolinearlo, non sono solo omosessuali), un mondo in cui raccattare i pezzi di quanto le è rimasto per ricominciare, forse banalmente, a vivere.
Niente di nuovo, insomma. Ozpetek riprende un tema che Kieslowsky aveva trattato non molti anni fa in *Film Blu*, ma lo fa con ben altri e meno ambiziosi intenti, arricchendolo della componente dell'omosessualità e strizzando l'occhio all'immaginario stereotipato di Almodòvar. L'autore de *Il bagno turco - Hamam* (1997) e di *Harem Suare* (1999), entrambi ambientati ad Istanbul (il regista, lo ricordiamo, è italo-turco), questa volta resta in Italia e descrive l'esotismo, tutto locale, di una comune di *diversi*. Il risultato è un film dalla sceneggiatura non eccelsa che a volte cade in un sentimentalismo imbarazzante. Eppure il film è dotato di una vitalità rara. Ha il gran dono della leggerezza, dell'ingenuità e della dolcezza. Certamente nato da una profonda convinzione, è ricco di un calore raro, un film *vivo*, popolato da personaggi *vivi*.
Gli occhi di Margherita Buy, invecchiati e sempre un po' nevrotici, si perdono a volte in un vuoto che conferisce loro una nuova morbidezza. Stefano Accorsi, spigoloso e asciutto, chiuso nell'orgoglio della propria, difficile, condizione di amante (nonché di omosessuale), si rende capace di impalpabili dolcezze. Due attori bravi (soprattutto la Buy) rendono merito a questo film piccolo, e forse imperfetto, che ha la pazienza di indugiare per lunghi momenti sugli oggetti e sui momenti che ama (le *sculture* di Michele, i pranzi sulla terrazza o il volto di Antonia pervaso di stupito dolore), che assapora lo scorrere lento di una convalescenza per condurlo verso un finale *naïf* (la scena del bicchiere che cade senza rompersi, la consapevolezza che per una persona che irrimediabilmente se ne è andata, un'altra ne è arrivata...), tutto sommato coerente con una storia che, nonostante il dramma che la genera, ha i toni della favola. Niente di più di un sorriso leggero che, comunque, non è mai poco.

Margherita Chiti

Le fate ignoranti

Le fate ignoranti

Erudizione e amore

Laurent Mannoni,
La grande arte della luce e dell'ombra.
Archeologia del cinema

Far agire l'esperienza della storia, che per ogni presente è un'esperienza originaria...
(W. Benjamin, *Eduard Fuchs, il collezionista e lo storico*)

Conosciuto nel nostro paese sin dal 1994 da un numero limitato di lettori nell'edizione originale della Nathan, l'importante lavoro di Laurent Mannoni *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema* avrà ora modo di farsi apprezzare da un pubblico senz'altro più ampio grazie alla recente edizione italiana (Lindau, Torino 2000).
L'autore dirige il Museo del Cinema di Parigi, le cui collezioni, in attesa di una sistemazione migliore, sono a tutt'oggi conservate sugli scaffali di un magazzino in una torre della Biblioteca Nazionale a Tolbiac, lungo la Senna. Da questo osservatorio privilegiato Mannoni può ricomporre con le sue ricerche, tassello dopo tassello, la trama complessa dei percorsi scientifici e spettacolari che nel corso dei secoli hanno condotto alle diverse forme di duplicazione della realtà, per mezzo di immagini "fisse" o "a movimento".
Indagati e valorizzati sistematicamente, brevetti, strumenti e giochi ottici, materiali a stampa o atti processuali delle numerose controversie legali che hanno accompagnato di volta in volta ciascun perfezionamento (o, più romanticamente, ciascuna "scoperta"), mettono in luce i rapporti dialettici tra i lavori di personalità differenti che si sono rivolte spesso nella medesima direzione di ricerca.
L'autore prende sempre posizione e non evita mai di fare considerazioni a volte molto personali, in particolare su questioni spinose come quelle che riguardano primogeniture, genealogie, filiazioni o ibridazioni.
Quello che però rende unico questo sforzo di sintesi è senz'altro il felice connubio tra erudizione mai fine a se stessa, bensì funzionale alla costruzione di una "piattaforma della referenzialità" che preservi dalle sabbie mobili delle semplificazioni e dalle ellissi storiografiche, giustificate e tollerate spesso all'ombra dei buchi neri nei quali si inscrivono i periodi e le epoche meno documentati e documentabili; tra erudizione, si diceva, e profondo amore e conoscenza del panorama collezionistico europeo e americano, affascinante ginepraio all'interno del quale si trovano risposte a problemi storiografici di non facile soluzione. Mannoni fa parlare allora oggetti e cose, prima interrogandoli e poi ascoltandoli. Se uno strumento o un gioco ottico rientra poi nel ristretto campo dei suoi preferiti, ecco che viene scientificamente coccolato sino a risplendere quasi di luce propria, rivelando i piccoli segreti riservati solo a chi per consuetudine merita ormai piena confidenza. Prassi in linea con l'impostazione dei principali lavori precedenti dell'autore, tra i quali ricordiamo *Le Mouvement continué. Catalogue illustré de la collection des appareils de la Cinémathèque française* (Milano-Paris, 1996) e *Etienne-Jules Marey, la mémoire de l'œil* (Milano-Paris, 1999).
Volume, quest'ultimo, edito in occasione della splendida mostra parigina che, lungo il suo percorso espositivo, ha fatto riscoprire al grande pubblico l'importanza degli studi e delle invenzioni di uno degli ingegni più versatili che abbiano inseguito il sogno della riproducibilità del reale attraverso immagini, sino a lasciare ad altri «la cura di condurre la nuova creatura all'età adulta: Demenÿ, volente o nolente, Edison, Lumière, tutti "cronofotografi" inventivi».
Partigiano francocentrico dichiarato, talvolta ai limiti di una cordiale faziosità (come rileva divertito nella prefazione David Robinson), ma sempre guidato da una felice attitudine dialettica e aperta al confronto, l'autore allinea diverse centinaia di primattori e comparse lungo il racconto delle passioni ottiche che hanno bruciato spesso lo spirito di chi aveva il sogno di duplicare la realtà, talvolta falsi-

ficandola o abbellendola, e servendola al tempo stesso. Si tratta di una fiamma che si autoalimenta e che è in grado di accendere la fantasia di chi vi si accosta appena, spargendo i propri riflessi oltre le vicinanze immediate.
Sguardo elastico quello di Mannoni, abituato a posarsi sincronicamente o ad abbracciare diacronicamente il proprio oggetto complesso e sfuggevole; sguardo stereoscopico in grado, quando necessario, di fondere due aspetti della stessa problematica, considerati sotto angolazioni appena differenti, in una visione unitaria dotata di sensibile profondità.
È importante che da tutto questo emerga infine come la storia della visione e del pre-cinema sia costellata di battaglie combattute da pensatori e sognatori contro se stessi e contro la stessa storia, ovvero contro le limitazioni logistiche e ideologiche dei "possibili inventivi"; e come sia storia di fiera competizione fra persone che hanno eletto a punto di riferimento della propria ricerca il banco di prova del confronto e dello scontro di opposte visioni, allo stesso tempo della vita, della scienza e dell'arte.

Alessandro Faccioli

Lo spettatore e l'interprete

Vicente Sánchez-Biosca, *Luis Buñuel.* Viridiana, Lindau, Torino 2000, 120 pp.
Cosetta G. Saba, *Alfred Hitchcock.* La finestra sul cortile, Lindau, Torino 2001, 168 pp.

È opinione comune che un film si possa solo *guardare* e al limite, quando si tenga conto che dalla fine degli anni Venti le pellicole cinematografiche sono divenute a tutti gli effetti dei prodotti audiovisivi, *ascoltare*. Meno percepita a livello generale è la convinzione che un film possa anche essere trattato alla stregua di un testo da poter smontare, analizzare e quindi rimontare, dando una spiegazione quantomai esaustiva del funzionamento di tutte le sue parti. Da quest'ultima angolazione il film smette di essere un prodotto di consumo indifferente e sottoposto alle regole della fascinazione, per assumere progressivamente i connotati di un oggetto di studio da poter indagare, proprio come un qualsiasi testo, in tutte le sue pieghe.
Sappiamo bene quanto ci dice la teoria del cinema da alcuni decenni: che cioè lo spettatore, quando è posto davanti a un film di finzione, alla sua prima visione fa caso soprattutto alla storia raccontata, al succedersi degli eventi ed alla loro concatenazione logica sul piano spazio-temporale. È solo ad un secondo incontro con il medesimo film che l'attenzione dello spettatore comincia ad intraprendere delle strade diverse, spostandosi verso direzioni che si rivelano non essere più quelle ormai familiari, incentrate sui nessi di consequenzialità o di causalità narrativa. Semplificando un po' le cose, potremmo dire che in questa rinnovata situazione la figura istituzionale dello spettatore inteso come recettore disinteressato si va pian piano tramutando in un'altra figura non meno istituzionalizzata che è quella rappresentata dall'analista interprete. Dagli occhi di questo nuovo soggetto della visione il film inizia ad essere letto in tutte le sue componenti di significazione e prende ad essere colto in tutta la sua complessità semantica.
Da circa un lustro la casa editrice torinese Lindau, attraverso i volumi della collana cinematografica "Universale Film", sapientemente diretta da Giulia Carluccio e Dario Tomasi, si propone di far conoscere al pubblico italiano i risultati raggiunti da alcuni studiosi nel campo dell'analisi del film. Ogni volume della serie procede secondo un percorso analitico che tiene conto di un metodo d'indagine assai ben definito. Tale metodo, infatti, appare strutturato lungo tre passaggi fondamentali, tesi ad illuminare il film dal punto di vista della sua genesi artistico-produttiva, della storia narrata, esaminata per singole sequenze, e dei contenuti che lo informano in quanto oggetto dotato di senso inserito all'interno di un circuito comunicativo.
Le ultime due analisi filmiche pubblicate sono quelle condotte da Vicente Sánchez-Biosca nei confronti di *Viridiana* (1961) di Luis Buñuel e da Cosetta G. Saba su *La finestra sul cortile* (1951) di Alfred Hitchcock. In entrambi i casi, come si vede, abbiamo a che fare con due testi audiovisivi assai significativi non soltanto per il loro indiscusso valore storico, ma anche per il posto che essi occupano all'interno della carriera registica di due fra i nomi che hanno fatto del cinema una delle espressioni artistiche più all'avanguardia di tutto il Novecento.
Il libro di Sánchez-Biosca, di una chiarezza adamantina nella sua prospettiva argomentativa, mira a consegnarci l'immagine del film del maestro spagnolo in una veste che tende soprattutto a metterne in risalto il disegno compiuto delle trame, tanto da potercelo senza alcun timore di sorta presentare non soltanto come uno dei più riusciti punti di arrivo del lavoro registico del suo autore, ma anche come una delle opere più significative del classicismo cinematografico storicamente inteso. Così si ha buon gioco a scrivere nel capitolo introduttivo al volume che *Viridiana* «appare oggi come un vero e proprio repertorio dei tratti che riconosciamo tipici di Buñuel e, allo stesso tempo, un'opera il cui carattere autoctono non va a detrimento dell'universalità. Questo è esattamente ciò che nella nostra cultura viene definito con l'appellativo di "classico"» (p. 10). Ma al di là di queste due generali proposizioni di principio, importa rilevare come la storia di questa giovane ed ingenua novizia, alle prese con una condizione esistenziale che stenta a decifrare, venga analizzata sulla base del convincimento che in essa vi operino, come elementi di sollecitazione spettatoriale, «due repertori di immaginari», ossia «la raffinatezza di un mondo in cui l'erotismo è unito all'idea del peccato e la carnalità di un altro mondo ispirato al carnevale» (p. 40). Due universi, cioè, in cui l'ambigua e crudele umanità degli esseri che vi prendono parte viene costantemente illuminata nei suoi principali tratti dalla passione irrazionale dell'*amour fou* e dai segni di una religiosità intimamente legata ai processi di seduzione e di perversione.
L'approccio analitico di stampo essenzialmente narratologico scelto da Cosetta G. Saba per inquadrare il film di Hitchcock risponde invece alla necessità di dar conto al lettore, e in secondo luogo allo spettatore, del carattere bifronte che contraddistingue quest'opera. *La finestra sul cortile* viene infatti esaminata con la precisa consapevolezza di trovarsi di fronte ad un testo che è «al contempo *summa* di tutta l'opera [hitchcockiana] precedente e *prolegomena* ai film a venire» (p. 33). Secondo questa ipotesi interpretativa, il lavoro svolto da Hitchcock si sarebbe indirizzato, da un lato, nel portare a compimento, riassumendoli insieme, tutta una serie di tratti e di temi che da sempre hanno riempito i testi dei suoi film antecedenti (il crimine e il progetto criminale, il dubbio, un certo velato erotismo, lo stato d'impotenza, ecc.); dall'altro, nell'aprire le strade a progetti futuri, capaci, come questo, di lavorare in maniera radicale sulle procedure discorsive del suspense e sulle strategie enunciativo-narrative presenti nei testi classici hollywoodiani al fine di metterne in discussione l'assunto puramente spettacolare.

Enrico Biasin

CINEMA e LETTERATURA

CINEMA e MUSICA

Chi ha paura del dott. Lecter?

Su Hannibal *di Ridley Scott*

«Dunque, Clarice, gli agnelli hanno smesso di gridare?»[1]

Hannibal (id.), l'attesissimo libro di Thomas Harris uscito due anni fa, va a chiudere, undici anni dopo *The Silence of the Lambs* (Il silenzio degli innocenti, 1988), un'ideale trilogia, iniziata con *Red Dragon* (Drago Rosso. Il delitto della terza luna) nel 1981, e caratterizzata dalla presenza del dottor Lecter, personaggio gradatamente impostosi - sicuramente più della sua vera nemesi incarnata dall'agente Jack Crawford[2] - all'attenzione e nell'immaginario di un pubblico fatto di lettori di romanzi polizieschi e numerosi spettatori cinematografici. Da aiutante piuttosto ambiguo del detective di turno, Lecter evolve sino a divenire autentico protagonista delle vicende, ottenendo per sé l'intero proscenio.
L'ultimo romanzo di Harris è stato accolto freddamente dalla critica (nonostante l'ampia eco dei mass media): spesso gli è stata rivolta l'accusa d'essere stato concepito in vista di un'immediata trasposizione cinematografica e si è puntato il dito contro l'eccessiva e gratuita ricerca del macabro da parte dello scrittore. Ma poco importa: il libro è stato un successo di vendite (come prevedibile) e ogni futuro romanzo di Harris continuerà ad esserlo (non nutro dubbi in proposito).
Bisogna comunque riconoscere che *Hannibal* è decisamente sotto tono rispetto a tutta la produzione dello scrittore americano: cercando di concentrarsi sulla sua "creatura" di maggior fascino e successo, Harris ha definitivamente spezzato quel sottile incanto, fondamentale alla riuscita del personaggio di Lecter stesso, che consentiva di trovarci davanti ad un personaggio "negativo", per il quale, tuttavia, come lettori, provavamo simpatia e parteggiavamo, poiché era solo grazie al suo aiuto che l'eroe di turno riusciva a trionfare.
È proprio da questo punto di vista che viene segnato un passaggio fondamentale tra i tre romanzi. In *Red Dragon* Hannibal aiutava sì (dietro ricatto) il detective Graham (il poliziotto che lo aveva catturato), ma per lui e per la sua famiglia egli rappresentava sempre una costante minaccia. In *The Silence of the Lambs* Lecter sembrava l'unico a difendere, per lo più da molestie di tipo sessuale (si veda l'uccisione di Miggs e del dottor Chilton), l'agente Clarice Starling, sostituendosi a suo padre e aiutandola nell'affermazione professionale e umana, anche se giocando sempre cinicamente con la vita di ragazze innocenti e non rivelandole immediatamente importanti informazioni di cui era a conoscenza.
In *Hannibal* Harris calca troppo la mano in più direzioni, rendendo palese il meccanismo di "identificazione" con il personaggio negativo, rovinando così la sua affascinante ambiguità. Infatti - più nel film che nel libro, a dire il vero - Lecter uccide solo personaggi negativi e lo fa esclusivamente per difendere la sua libertà. Harris fa addirittura di lui la vittima principale dello psicopatico di turno (anche se il cannibale più ricercato del mondo non è la ragazzina acqua e sapone della porta accanto), ed ha trasformato l'ambiguo e sfaccettato rapporto con Clarice (padre/aiutante) in una storia d'amore.
L'ultimo episodio della trilogia presenta dunque un sovraccarico di elementi a dir poco invadente; quattro su tutti:
1. Gli incredibili antagonisti di Hannibal, dotati di una cattiveria e di una caratterizzazione da fumetto: Mason Verger, sfigurato da Lecter, il cui passatempo preferito è torturare psicologicamente (è l'unica maniera in cui ormai può nuocere) una nutrita schiera di orfani che generosamente ospita nella sua dimora; il trio dei sardi (rappresentato come una "banda Bassotti" di sadici); la figura di Paul Krendler, rispetto al quale ci troviamo quasi (nel libro sicuramente) a giustificare la lobotomia "culinaria", perché in qualche modo è fatta a difesa della nostra beniamina - che partecipa al banchetto.
2. Le lunghe pagine di descrizione, degne di "Quark", dedicate all'addestramento pavloviano dei maiali.
3. La figura stereotipa dell'intellettuale snob che Lecter incarna: un conto era quando il Bach delle *Variazioni Goldberg* accompagnava i colpi di manganello grazie ai quali Hannibal si liberava dei poliziotti di guardia (brillante connubio di animalità e cultura), un altro quando queste stesse note fanno da sottofondo alle degustazioni olfattive di prestigiosi vini o di raffinati balsami e saponi prodotti nella farmacia di Santa Maria Novella...
4. Sorvolando sul "teatro della memoria" di Lecter (che avrebbe potuto essere rappresentato visivamente, come nel recente film *The Cell* di Tarsem Singh), è a dir poco imbarazzante il modo con cui viene riesumato il passato di Hannibal (la tecnica di riscoprire l'origine del Male è l'impronta distintiva dei romanzi di Harris): di origine russa, da bambino, dopo la Seconda guerra mondiale, egli dovette assistere al pranzo di un gruppo di disertori avente come portata principale sua sorella e altri bambini più rotondetti e appetitosi di lui (!).
Harris scrive *Hannibal* consapevole del fatto che i suoi lettori, passati alcuni anni, desiderino non solo incontrare nuovamente dei personaggi a loro ormai familiari ma anche assistere alla conclusione delle vicende che rimanevano in sospeso nel libro precedente. E, sicuramente, l'autore americano non ha deluso in questo senso: *Hannibal* continua e completa *The Silence of the Lambs*, mostrandoci Lecter fuori dalla cella, Clarice ormai matura e Crawford vicino alla pensione. Ci ripresenta anche vecchi luoghi e situazioni in qualche modo "attualizzati" (il manicomio criminale abbandonato, Clarice e i ricordi della sua infanzia, ecc.).
Tutto il libro si basa su questo meccanismo di "aggiornamento", avvalendosi della solita meticolosa cura per la psicologia dei personaggi, buoni o cattivi che siano - tratto presente in tutti i libri della serie a cominciare da *Black Sunday* (id., 1976) in poi -, e di un continuo processo di focalizzazione che tiene conto dei diversi punti di vista dei singoli protagonisti della storia.
Con *Hannibal* Harris crea, in qualche modo, un libro di ampio respiro, dove numerosi personaggi, intrighi e vicende secondarie[3] vanno a coprire l'evidente mancanza di originalità e di spessore della linea d'azione principale, basata sul ritrovamento di Lecter, sulla vendetta con i maiali assassini, ecc. (laddove, invece, in *Red Dragon* e in *The Silence of the Lambs* la storia in sé era forte e interessante - ricca, quindi, di spunti e temi originali).

«Non ho nessuna intenzione di farle visita, Clarice, perché la sua presenza rende il mondo più interessante»[4]

La saga cinematografica di Hannibal Lecter presenta una storia a parte. Anche se *Manhunter* (1986) di Michael Mann, con l'interpretazione di Brian Cox nel ruolo di Lecter, ha dalla sua un'ottima realizzazione, è solo con l'interpretazione/caratterizzazione di Anthony Hopkins ne *Il silenzio degli innocenti* (1991) di Jonathan Demme che Hannibal è diventato l'antropofago più famoso del mondo.
Hannibal, il nuovo capitolo della saga firmato da Ridley Scott, lungi dal chiudere l'intero disegno narrativo, sembra il punto di partenza per svi-

luppi futuri. Temo addirittura che questo film, staccandosi a sua volta - come vedremo - bruscamente da quello di Demme, voglia proporsi come il primo punto d'avvio per un'autentica serie "hannibalesca". La differenza principale rispetto al libro da cui è stato tratto risiede sicuramente nel personaggio di Clarice Starling, molto appiattito nella sceneggiatura di David Mamet. Nel libro Clarice viene ritratta in modo molto preciso: non è più una ragazzina e la sua carriera si è bruscamente fermata dopo l'arresto di Jame Gumb (il serial killer de *Il silenzio degli innocenti*). Non è mai riuscita nell'intento di entrare nel Dipartimento di Scienza del Comportamento e viene assegnata a diverse missioni solo perché è un'ottima macchina da guerra. Clarice avverte questa crisi: la sua "scalata" dal paesino di montagna sino all'Fbi ha subito una drastica battuta d'arresto e lei non è affatto abituata alle situazioni di stallo, dato che, di solito, non si arrende di fronte agli ostacoli ma cerca di superarli. Inoltre, non ha affetti vicino a sé: l'uccisione, all'inizio del film, della madre con il figlio in braccio sembra un segno preciso della sua rinuncia alla maternità. Nello scontro muore anche il suo amico ed ex spasimante John Bringham (colui che le aveva insegnato a sparare), e per questo motivo si ritrova ad essere indagata da quell'Istituto al quale ha dedicato tutto e che in cambio le ha sempre offerto poco; c'è troppa politica per lei, donna d'azione. In suo aiuto giunge il solito Crawford, che fa sì che si occupi nuovamente di Lecter, il suo più temuto avversario, dal quale, fra l'altro, riceve delle lettere i cui contenuti la riportano a ricordi di infanzia in lei mai del tutto sopiti; ma anche Crawford tende ad allontanarsi, giacché è ormai prossimo alla pensione.

Clarice, quindi, è sola, non è realizzata e non ha nessuno vicino che le voglia bene; ha un passato che continua a tormentarla (gli agnelli hanno ripreso a piangere... eccome!), e un futuro fuori dall'Fbi che non le consentirà di fare ciò che le riesce meglio: combattere per far tacere gli agnelli... In questa situazione si colloca la nuova caccia a Lecter, che più che un inseguimento è un *inseguirsi*.

Nel film, molte di queste particolarità svaniscono misteriosamente - solo di rado Scott riesce a tradurre ed esemplificare una simile complessità d'insieme in immagini, come ad esempio avviene per la scena iniziale del furgone. Capisco il non volersi soffermare sul passato di Lecter: ma perché mortificare il personaggio della Starling in questo modo? Sparisce addirittura dal suo viso l'impronta della polvere da sparo riportata dopo lo scontro a fuoco avuto con Jame Gumb, particolare a cui fa riferimento Crawford durante il loro incontro in *Hannibal*[5] e che crea un motivo di continuità con il libro precedente. Basta questo segno per caratterizzare il personaggio: è un simbolo da guerriera[6], ricordo della sua prima uccisione, dal quale non si è ancora liberata e che l'ha segnata nel passaggio alla maturità. È anche un evidente segnale della poca cura per il suo aspetto esteriore - di solito, i registi/sceneggiatori vanno a nozze con segni visivi di questo genere.

Scott e i suoi collaboratori si sono inoltre orientati verso un ridimensionamento dello spazio assegnato al personaggio della detective per lasciare maggiore posto in scena alla vera star del film: quell'Hannibal/Hopkins ormai facilmente riconoscibile dal pubblico e potenzialmente disponibile per comparire in eventuali *sequel* della vicenda. Molte delle scelte sono state senza dubbio pensate col preciso scopo di far "dimenticare" il successo del precedente "capitolo" *Il silenzio degli innocenti* e di offuscare il ricordo della sua protagonista impersonata da Jodie Foster[7]. In questo modo, chiudendo i conti con il film di Demme, gli sceneggiatori hanno avuto l'opportunità di concentrarsi unicamente sulla figura del dottor Hannibal Lecter, isolandola da quelle di contorno, così da poterla meglio utilizzare in eventuali episodi futuri della serie. Con la stessa ottica si è proceduto anche nei confronti dei personaggi secondari che, diversamente da quanto avviene nel romanzo, portano a compimento la loro funzione narrativa uscendo definitivamente dalla storia. Così ecco che sparisce Jack Crawford, personaggio di forte rilievo narrativo nei precedenti lavori di Harris, così come nei film di Mann e Demme, proprio per il ruolo di primo antagonista "a distanza" di Lecter, con il quale peraltro condivide il modo di agire un po' cinico e il costume di servirsi delle persone a proprio piacimento.

Visto quanto si è detto sino qui, sembra evidente che per riuscire a fare del romanzo *Hannibal* un gran film si doveva avere il coraggio, paradossalmente, di confezionare un'opera più pervasa da tonalità intimiste o addirittura minimaliste, dato che, come non mi stancherò mai di dire, è proprio nelle motivazioni e nelle psicologie dei personaggi che il testo letterario raggiunge i suoi risultati migliori.

Invece Scott - come c'era da aspettarsi - ha quasi esclusivamente ripreso la vicenda principale con tutto il suo carico di assurdità. Purtroppo i risultati sono evidenti: il semplice fatto che il film aspiri ad essere un thriller e che all'atto pratico non funzioni come tale (sempre che funzioni in qualche modo) rende chiare le pecche di tutta la sua messa in scena.

Demme, oltre alla grande cura prestata alla caratterizzazione dei personaggi[8], aveva saputo sfruttare tutte quelle situazioni presenti nel romanzo di Harris che la parola scritta non era riuscita a rendere appieno e che solo le specificità visive del cinema potevano far risaltare in tutta la loro potenza. Ad esempio, la scena della scoperta di una falena nella gola di un cadavere durante l'autopsia ha una forza cinematografica che la pagina scritta non aveva reso evidente.

Nella versione filmica di *Hannibal* non si verificano mai cose di questo genere; è completamente assente l'attesa di un qualcosa che sta per accadere, di un pericolo imminente che potrebbe manifestarsi ad ogni snodo della storia (la fanciulla è mai in pericolo?). Un grave errore, da questo punto di vista, è stato probabilmente il fatto di non aver saputo sfruttare sino in fondo, tranne che per la sequenza finale del rapimento di Lecter, quell'"effetto clessidra"[9] che è parte fondamentale del funzionamento di ogni buon thriller cinematografico.

Nel romanzo Harris utilizza le vicende private dei personaggi secondari per creare un sentimento di attesa e di aspettativa nel lettore. In questa prospettiva si colloca l'intero episodio fiorentino, tutto giocato sulla storia dell'ispettore Rinaldo Pazzi. Se anche quest'ultimo ci risulta simpatico per tutte le ingiustizie subite, tuttavia la sua azione investigativa ci mette inevitabilmente davanti ad un bivio emotivo, poiché sappiamo che il suo successo significherà inevitabilmente la cattura di Lecter, ma non possiamo fare a meno di "tifare" per entrambi. Nel film tutta la vicenda italiana sembra invece ridursi ad una "cartolina da Firenze". Anche il rapimento di Lecter e il successivo intervento della Starling non sono stati sfruttati al massimo; è troppo semplice e priva di ostacoli l'azione di Clarice, così come è assai scontata la salvezza di Lecter; mentre è eccessiva la condanna inflitta a Mason. La scena finale, risolta in maniera troppo sbrigativa, ha almeno il pregio di regalarci l'inquadratura probabilmente più bella e significativa del film, con Lecter che alla fine può prendere in braccio Clarice (ma è un abbraccio da padre o da amante?); prima di questo fatidico momento, infatti, i due si erano sempre unicamente sfiorati.

A questo punto poco importa l'enorme differenza di finale che esiste tra il libro e il film. L'unico vero peccato, comunque, è il non aver potuto utilizzare la scena di chiusura del romanzo, nella quale Barney scopre per un attimo Lecter quale spettatore di uno spettacolo di teatro d'opera. Scena nata veramente per il grande schermo[10].

Stefano Baschiera

Note

1. Thomas Harris, *Il silenzio degli innocenti*, Mondadori, Milano 1989, p. 382.
2. Jack Crawford, il direttore della sezione Scienza del Comportamento dell'Fbi, è infatti in qualche modo l'antitesi di Lecter. Entrambi sono presenti in tutti e tre i libri di Harris non avendo però mai con lui rapporti personali "diretti". Se infatti Crawford delega al detective di turno il "caso Lecter", quest'ultimo mantiene con Crawford un continuo rapporto epistolare. Da notare come il personaggio di Crawford sia sempre stato tenuto un po' in secondo piano nelle trasposizioni cinematografiche dei singoli romanzi.
3. Alcuni sono anche interessanti e ben orchestrati: la storia della famiglia Pazzi, di Barney, della sorella di Mason Verger, di Krendler e di altri pezzi grossi dell'Fbi.
4. Thomas Harris, *Il silenzio degli innocenti*, cit., p. 382.
5. «Ora Crawford la studiava. "Non si è mai fatta togliere quella polvere da sparo dalla guancia". Grani di polvere bruciata proveniente dalla rivoltella di Jame Gumb le segnavano lo zigomo con una piccola macchia nera. "Non ne ho mai avuto il tempo" rispose Starling. "Sa come chiamano i francesi un neo di bellezza, una *mouche* come quella, in alto sullo zigomo? Sa che cosa rappresenta?". Crawford possedeva una ricca biblioteca sui tatuaggi, sulla simbologia corporale, sulle mutilazioni rituali. Starling scosse la testa. "La chiamano *courage*" disse Crawford. "Merita di portarla. Se fossi in lei non me la toglierei"» (Thomas Harris, *Hannibal*, Mondadori, Milano 1999, p. 53).
6. Così recita uno stralcio della lettera che Lecter ha inviato a Clarice: «Lei è una guerriera, Clarice. La nemica è morta, il bambino è salvo. Lei è una guerriera. Gli elementi più stabili, Clarice, compaiono in mezzo alla tavola periodica, all'incirca tra il ferro e l'argento. Tra il ferro e l'argento. Credo che questa sia la collocazione appropriata, per lei» (*Ibidem*, p. 35). Mi sembra che sia sufficiente la lettura del contenuto di questo frammento perché appaiano evidenti tanto il ridimensionamento dell'importanza diegetica di Clarice nel film quanto la capacità di Harris di condensare in tre pagine la storia di un personaggio.
7. Ricordiamoci che, nel caso de *Il silenzio degli innocenti*, De Laurentiis aveva ceduto i suoi diritti sul libro di Harris.
8. Demme ha avuto il pregio di capire l'originalità del personaggio di Clarice e di utilizzarla al massimo.
9. Con questo termine voglio riferirmi a quel determinato lasso di tempo entro il quale l'azione dell'eroe di un racconto deve andare a buon fine. Il detective Graham deve fermare il Drago Rosso prima del nuovo plenilunio; Gumb ha una vittima fra le mani da uccidere di lì a pochi giorni, ecc.
10. Ma ovviamente non è detto che questa non sarà usata in seguito. Portando a termine la sua opera "hannibalesca", Harris ha lasciato ampio spazio a futuri sceneggiatori per utilizzare le cose buone e non sfruttate di questo libro. Forse non è nemmeno da escludere un recupero di Clarice, Crawford, ecc.

Pavese scrittore di cinema

Cesare Pavese può essere considerato uno dei letterati più complessi del nostro dopoguerra, dai molteplici interessi, capace di alternare con grande elasticità all'attività di letterato il ruolo di funzionario editoriale. Le sue passioni per l'etnografia e per il mondo e la cultura americana sono da tempo conosciute. Forse meno noti sono i suoi interessi per il cinema, sia come appassionato spettatore che come critico e sceneggiatore, aspetti di recente richiamati all'attenzione, a cinquant'anni dalla sua morte[1].

Pavese si rivolge al cinema negli anni universitari: a partire dal 1926 inizia la sua attività di critico, realizzando alcune recensioni e saggi. Precoce è anche la sua attività di sceneggiatore. Risale al 1928 il suo primo abbozzo per un cortometraggio muto, *Un uomo da nulla*[2]: è la storia (ispirata a *La folla* di King Vidor) di un emarginato che spia la donna che ama e unisce alle suggestioni dell'espressionismo tedesco alcuni elementi dell'avanguardia francese, anticipando uno dei temi ricorrenti nell'universo pavesiano, il suicidio.

Gran parte di questi esperimenti giovanili sono rimasti del tutto inediti, con l'eccezione di due brevi saggi pubblicati postumi, alla fine degli anni Cinquanta, per volontà di Massimo Mila, sulla rivista «Cinema Nuovo»[3].

In questi, principalmente nel primo, datato 28 maggio-6 giugno 1929, Pavese assume una posizione piuttosto ferma nei confronti della critica cinematografica contemporanea, accusandola di avere un taglio eccessivamente descrittivo, tipico della recensione, e con giudizi troppo affrettati.

Il problema, per Pavese, risiede nel fatto che, non esistendo una vera teoria critica sul cinema, gli studiosi sono spinti ad assumere troppo superficialmente terminologie e approcci d'analisi mutuati da altre discipline artistiche. Diventa quindi indispensabile stabilire in prima istanza se il cinema è realmente un'arte o solo un'illustrazione, verificando la sua capacità di esprimere un "essenza poetica" con mezzi specifici.

Egli giunge alla conclusione che gran parte dei film prodotti, chiaramente fino al 1929, non sono altro che illustrazioni, perché mostrano le cose come traducendole da altre arti. Secondo l'autore questa attitudine alla mimesi nasce dal fatto che il cinema è la forma espressiva che tende più delle altre alla naturalezza, e quindi assume come proprio il postulato pittorico della copia dal vero (arte come *mimesis*).

Pavese spinge poi la sua analisi fino ad individuare alcuni aspetti linguistici specifici del cinematografo, che sono per lo più quelli che si allontanano dalla narrazione romanzesca e che vanno ricondotti all'atto del vedere, come, ad esempio, le scelte di montaggio, i cambi di ritmo, i cambi di piano, i giochi di luci, l'alternanza dei quadri ecc., concludendo con l'affermare che «l'essenza poetica» di un film, risiede proprio nel binomio luce-movimento.

Tralasciando questi precoci e acuti approcci, fino agli anni Quaranta l'attività pavesiana è completamente rivolta alla letteratura e solo nel 1942, su commissione di Guido M. Gatti, realizza una sceneggiatura tratta da *La figlia del Capitano* di Puškin, in collaborazione con Mila e Giaime Pintor. Sceneggiatura che verrà però sostituita da quella di Camerini, che assumerà anche la regia del film.

Dopo questa breve parentesi Pavese ritorna ad occuparsi di cinema soltanto nel dopoguerra, collaborando con la LUX Film come revisore di soggetti ed elaborando alcune sceneggiature che risentono notevolmente dell'esperienza neorealista.

Tra questi lavori[4], pubblicati solo postumi, spicca il progetto di realizzare un «film regionale», non folcloristico, del quale ci resta solamente una traccia in una lettera indirizzata a Carlo Musso[5].

In queste poche righe Pavese descrive il soggetto, mettendo in evidenza i temi fondamentali della storia: il destino cui non si sfugge, il motivo del distacco, il fiume, la nascita di una coscienza collettiva. Costruisce così una trama di matrice «picaresca»[6] con il motivo della maturazione politica, compiendo un'operazione analoga a quella già adottata per *Il compagno* (1947).

Il periodo più fertile per la produzione di soggetti cinematografici risale però agli anni Cinquanta, periodo in cui intreccia una relazione con l'attrice americana Costance Dowling, sorella della Doris interprete di *Riso amaro*.

A lei dedica due soggetti pubblicati postumi sulla rivista «Cinema Nuovo»[7]: *Il diavolo sulle colline*, datato 8 marzo 1950, una riduzione cinematografica dell'omonimo racconto inserito nella trilogia de *La bella estate* del 1948; e un soggetto creato ex novo, che porta il titolo di *Breve libertà* (ma anche di *Due sorelle* e *Gioventù crudele*), datato 18 marzo 1950.

Di quest'ultimo si hanno notizie in una lettera a Costance, del 19 marzo 1950, nella quale Pavese confessa l'intenzione di dedicare il soggetto all'attrice: «[...] ecco il soggetto per le due sorelle (il titolo non importa). È soltanto abbozzato, soltanto un'idea. Se a voi pare che valga la pena, ditemelo, e continueremo a lavorarci. Se non vi piace, ne farò un altro, finché troveremo quello buono. [...] A me pare di aver tenuto conto del tipo e delle possibilità di entrambe»[8].

Dalla lettera si desume anche che Pavese non è avvezzo a redigere sceneggiature e che, se dal punto di vista del dialogo e delle idee non ha alcuna esitazione, deve invece apprendere i rudimenti della sintassi cinematografica: «Per il dialogo sono uno dei maestri riconosciuti del genere (!), per la sintassi cinematografica non ne so nulla, ma con la volontà si arriva a tutto. Ho già imparato nella vita a fare il traduttore, il poeta [...] il consulente editoriale. [...] Posso imparare anche a fare questo»[9].

In una lettera successiva[10], indirizzata a Doris[11], ribadisce nuovamente le perplessità sulla forma da dare ai soggetti: non conoscendo la terminologia cinematografica, si trova indeciso tra l'adottare una prosa descrittiva o tentare una vera e propria sceneggiatura.

Per le sorelle Dowling Pavese scrive un terzo soggetto, *Amore amaro*, pubblicato sempre postumo su «Cinema Nuovo»[12]. Si tratta nuovamente di una storia di sorelle, di un triangolo amoroso ambientato nei quartieri dell'alta società romana, con la presenza dell'attore francese Jean Gabin nei panni di un uomo ricercato per omicidio. Numerose suggestioni si ricavano dal "carteggio" - Pavese produce continuamente idee e bozze per soggetti da sottoporre all'analisi di Doris - e nella lettera del 4 maggio 1950[13] espone l'idea per un film, nuovamente con Jean Gabin e le due sorelle come protagoniste. Si tratta di una storia ricca di suspense intitolata *Gli innocenti* (ma anche *Le belle famiglie italiane* o *A questo mondo c'è giustizia*). Sempre dalla stessa lettera si intuisce l'idea per una commedia, che però resterà solo una suggestione: «credo che Gabin potrebbe riuscire benissimo in una commedia leggera, e nulla sarebbe più buffo dei suoi occhi "assassini", con voi due ragazze che gli fate intorno un girotondo, un imbroglio d'alta classe...»[14].

In data 8 giugno 1950 Pavese invia un altro soggetto a Doris. Si tratta de *Il serpente e la colomba*[15] (ma anche *La vita bella*): «ho pensato un altro soggetto per le due sorelle, uno raccapricciante [...]. Ha per tema il suicidio visto come un modo di vita contemporaneo».

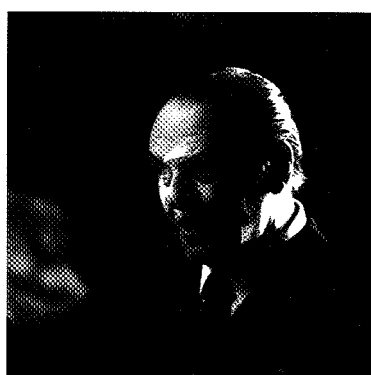
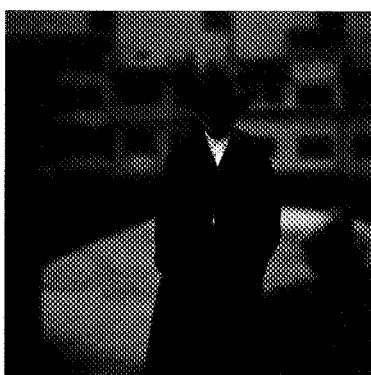
La storia racconta l'amore morboso di un vecchio borghese nei confronti di una giovane prostituta che si suicida brindando alla propria

morte, con un calice di veleno, davanti allo specchio di un bagno. Il soggetto, scritto per l'attore francese Maurice Chevalier e per la regia di Vittorio De Sica, non sembra però raccogliere i dovuti consensi: «il silenzio di De Sica non è certo un buon augurio. Intanto in questi giorni sono stato con il mio principale in un giro pubblicitario [...]»[16]. La sceneggiatura rimane nuovamente allo stadio embrionale, così come sei dei dodici scritti sul cinema realizzati nel corso della lunga carriera, che non trovarono mai un pubblico.
Pavese diede grande importanza al cinema, rendendosi conto, nel dopoguerra, della nascita di un nuovo linguaggio, tanto da considerare registi come De Sica e Rossellini i veri narratori contemporanei[17].
Il cinema, sostiene, assume un ruolo diverso rispetto a quello affidato alla narrativa; esso sostituisce il racconto visivo del "romanzo tradizionale" ottocentesco per la sua attitudine a riprodurre la realtà per immagini, contrariamente al "romanzo moderno" che rappresenta, secondo l'autore, la realtà verbalmente, attraverso l'utilizzo di una simbologia non immediatamente comprensibile. Ne *Il mestiere di vivere* Pavese sottolinea la particolarità del cinema: «Noi tendiamo al dialogo, alla conversazione. Amiamo evitare le lunghe note informative (la narrazione) anzi, anche queste le trasformiamo in discorso facendole in prima persona [...]. Cerchiamo insomma, nella narrativa, il teatro, ma non la scenica. Che venga dall'uso del cinema, che ci ha insegnato a distinguere tra visività e parola, che prima il teatro fondeva? Ora accade che il cinema racconta visivamente, e il romanzo rappresenta verbalmente»[18].
Il cinema viene inteso quindi come un'arte popolare: «il cinematografo è un arte da folla [...] nient'affatto d'eccezione... ma interamente popolare, che parla cioè a tutti i pubblici [...]»[19]. Diventa quindi per Pavese il mezzo per divulgare ad un pubblico più vasto la propria poetica, essendo per sua natura più accessibile e riproducendo direttamente la realtà senza la mediazione della parola.
Il cinema assume il ruolo di letteratura visiva.
Pavese si avvicina a questa arte, con un'intuizione decisamente moderna, comprendendo l'importante valore che questo mezzo espressivo ha come strumento di comunicazione.
I due soggetti che qui pubblichiamo per esteso riprendono fedelmente il mondo narrativo dell'autore.
Il primo, *Il diavolo sulle colline*, porta in sé tutte la complessità del mondo pavesiano, riproducendo sullo schermo il mondo mitologico del suo racconto.
Il secondo, *Breve libertà*, diviso in tre ambientazioni che vanno dalla città alla campagna passando per la provincia, mette in scena i difficili rapporti tra due sorelle che si contendono lo stesso uomo, un pregiudicato fannullone e opportunista. La storia richiama per alcune suggestioni il racconto de *La bella estate*, che parla del rapporto quasi morboso esistente tra due amiche che dividono la passione per lo stesso uomo, un artista irresponsabile e opportunista - e un analogo modello maschile viene riproposto nella vicenda delle due sorelle di *Breve libertà*.
Anche qui troviamo l'opposizione campagna/città espressa nella dicotomia natura/cultura: il progressivo allontanarsi di una delle due sorelle dalla città per seguire il fuggiasco amato porta ad un progressivo peggioramento delle condizioni di vita, e le situazioni si fanno sempre più tese man mano che la natura prende il sopravvento fino alla violenta conclusione.
In questa vicenda prevale il peso delle figure femminili, confrontabili con le amiche di *Tra donne sole*. La figura di Clara riprende, in alcune soluzioni, la Clelia del racconto. È una donna disincantata, provata dalla vita, che non crede più alle bugie del suo uomo, pronta a decidere per se stessa. Rosetta, la sorella, è ingenua come la sua omonima di *Tra donne sole*, vive per l'uomo che ama, o meglio vive per l'idea dell'amore, ed è disposta a sopportare qualsiasi sofferenza pur di non perderlo, anche la violenza (o il suicidio). Lorenzo Mondo[20] evidenzia una continuità ideologica fra *Tra donne sole* e *Breve libertà* sia nelle figure di Clelia e Clara, entrambe complici nell'assecondare l'una l'amica, l'altra la sorella, che nelle figure delle due Rosette. In questa sceneggiatura si ha però un'evoluzione nella figura di Clara che, contrariamente alla Clelia del romanzo, diviene l'unico personaggio positivo dell'universo pavesiano. Alla crisi reagisce non con la fuga ma con la speranza, mantenendosi disponibile alle esperienze del futuro.

Ilaria Borghese

Note

1. Fabrizio Coscia, "Pavese e il mestiere del cinema", in «Diario della Settimana», anno V, n. 29, 27 luglio 2000, pp. 40-43; Aldo Fegatelli Colonna, "Al cinemino con Pavese", in «Alias», n. 33, 26 agosto 2000, pp. 22-23.
2. "Un uomo da nulla", a cura di B. Alterocca, in «Tuttolibri», n. 16, 28 aprile 1979.
3. "Due inediti di Pavese", in «Cinema Nuovo», luglio-agosto 1958, n. 134, pp. 14-21.
4. "Altri soggetti cinematografici di Pavese: *Amore amaro*", in «Cinema Nuovo», n. 147, 1960, pp. 390-96.
5. *Lettere 1936-1950*, vol. II, Einaudi, Torino 1968, pp. 389-400.
6. Cesare Pavese, *Vita attraverso le lettere*, a cura di Lorenzo Mondo, Einaudi, Torino 1966, p. 208.
7. "Due soggetti cinematografici inediti di Cesare Pavese", in «Cinema Nuovo», settembre-ottobre 1959, n. 141, pp. 389-400.
8. Lettera a Costance (19 marzo 1950), in Cesare Pavese, *Vita attraverso le lettere*, a cura di Lorenzo Mondo, Einaudi, Torino 1966, p. 235.
9. Ivi.
10. Lettera a Doris (13 maggio 1950), in *Lettere 1936-1950*, vol. II, Einaudi, Torino 1968, pp. 522-523.
11. La sorella di Costance, anch'essa attrice, svolse per molto tempo il ruolo di tramite tra lo scrittore e la sorella rientrata negli Stati Uniti.
12. «Cinema Nuovo», n. 147, 1960, pp. 390-96.
13. Cesare Pavese, *Vita attraverso le lettere*, *op. cit.*, p. 241.
14. Lettera a Doris (4 maggio 1950), in Cesare Pavese, *Vita attraverso le lettere*, *op. cit.*
15. «Cinema Nuovo», n. XX, luglio-agosto 1967.
16. Lettera a Doris (8 giugno 1950), in Cesare Pavese, *Vita attraverso le lettere*, *op. cit.*, p. 246.
17. *Intervista alla radio* (1950), in Cesare Pavese, *Letteratura americana ed altri saggi*, Einaudi, Torino 1951.
18. Cesare Pavese, *Il mestiere di vivere*, Einaudi, Torino 1952, p. 248.
19. Cesare Pavese, "Di un nuovo tipo d'esteta", in «Cinema Nuovo», luglio-agosto 1958, n. 134, p. 20.
20. Lorenzo Mondo, *Cesare Pavese*, Mursia, Milano 1970.

Hannibal

Breve libertà

La storia contiene tre ambienti:
a) la grande città (interno borghese e demi-monde*)*
b) la cittadina di Riviera
c) la città di provincia e campagna.
Guido è l'individuo sradicato del dopoguerra, cinico, ragazzo; che vive sull'orlo dei due ambienti: borghesia e malavita. La sua originalità sta nella timidezza beffarda (trauma della prigione).
Clara e Rosetta sono la ragazza padrona di sé, sfortunata, quasi materna, e la stordita ingenua che diventa cattiva senza volerlo. Chi fa del triangolo una questione di gelosia è Rosetta: Clara capisce presto che l'amore con Guido è finito e cerca soltanto di salvare la sorella. Il dramma sta nell'incomprensione di Rosetta, che crede che Clara le corra dietro per riprendersi Guido.
Rosetta dev'essere viva e simpatica nel demi-monde di Guido: balla, salta, ride, è la giovinezza ignara e pazza. Clara è pensosa; ma capisce che nemmeno la vita borghese, rassegnata (Pippo) è sufficiente. Il mondo è troppo sconvolto, non si esce dalla crisi accettando i vecchi valori. Per questo il suo destino è lavorare e mantenersi in città: cerca una vita nuova.
Restano da fissare i caratteri dei vari ambienti nei personaggi rappresentativi (ladri, prostitute, croupier, giocatori, affittacamere, camerieri, possidenti di provincia, contadini, ecc.).

1. Una ragazza, Clara, alta, bionda, è venuta a stare in città al tempo del processo del suo Guido (per partecipazione a una banda omicida che rubava all'ingrosso nella cittadina di provincia dove tutti vivevano. Era subito dopo la guerra: disordine, bisogno, caos: Clara ha scusato così dentro di sé Guido). Cinque o sei anni di prigione. Clara vive impiegata in città, in una stanza d'affitto. E la sorella minore Rosetta è venuta a raggiungerla: per affetto, per smania di vivere in città; per ammirazione e curiosità romantica verso Guido, l'amore della sorella.
Amnistia: Guido è dimesso dal carcere. Agitazione delle due donne che lo cercano, lo aspettano. Guido compare sulle scale, sulla porta della stanza. Lo incontra Rosetta (Clara è fuori ad attenderlo a una porta del penitenziario).
Guido sarà un giovane baldanzoso, facile, ma stranito e innervosito dal carcere, e che si difende con un'ironia sfacciata e sinistra. L'incontro con Rosetta sarà pieno di sospensioni e di imprevisti. Imbarazzo più di lui che di lei. Rosetta è franca (non ha nessuna intenzione di tradire la sorella, ammira quell'amore che ha vinto il carcere ecc.).
Arriva Clara. Incontro appassionato ma un po' falso. Discorsi sull'avvenire. Guido è sarcastico, cattivo; Clara esitante e allarmata e timida; Rosetta «sente» la propria parte da sorellina che li protegge. Esce per lasciarli soli. Sua camminata per le strade, mentre pensa alla «felicità» dei due.
Contrasto fra Clara e Guido. Lei pensa a rifargli la vita, a tenerlo ritirato ecc., lui ghigna e non ci crede, non crede a niente, è villano ma anche umiliato come un bambino. Deve nascere una scena in cui lui sembra persuaso da Clara, innamorato e disposto a vivere.
Le ragazze al lavoro. Clara in un ufficio, Rosetta in un negozio. Guido che dorme. Clara ha annunciato che aspetta una certa somma dalla famiglia, per sposarsi, e vorrebbe anzi che Guido tornasse con lei in provincia. «Macché» dice Guido «sono tangheri».
Vita dei tre. Vanno al cinema, vanno a spasso (al luna park?), le ragazze pagano. Guido (qui è il suo simpatico) gioca a fare il bambino protetto. Ma di tratto in tratto strizza l'occhio a Rosetta.
Discussioni. «Tutta questa prigione per aver fatto fuori uno stupido» dice Guido. Clara lo rimprovera. Rosetta guarda Guido stupita e ammirata.
Clara soffre, sente che Guido le sfugge, non è più lui. Non tanto perché lui va d'accordo con Rosetta, quanto perché ha qualcosa di corrotto, di oscuro, di velenoso.
I giorni passano. Le ragazze lavorano. Guido ozia. Clara gli parla di trovargli lavoro, Guido ghigna. Diventa villano. «Arrivano questi soldi dal paesello?» chiede.
Esce una sera solo con Rosetta. Rosetta a poco a poco si trova ad ammirare non più l'amore dei due, ma a farne parte, a amare Guido. Se ne accorge, si corruga, guarda pensosa Clara, dice: «Dovrei andarmene». Clara, buona, le dice che non è niente, che loro sono sorelle, che Guido è come malato, che lei stessa non sa stargli ancora insieme.
Ciò incoraggia Rosetta a parlare con Guido dell'amore di lui e di Clara, a dirigerlo. Si trova ad essere lei abbracciata e baciata.
Arrivano i soldi dal paese, e Clara che li ha tanto aspettati li nasconde, perché ha capito che Guido coi soldi si butterebbe a divertirsi e sarebbe peggio.
Poi ha capito il cuore di Rosetta e vuole sorvegliare i due.

2. Adesso Guido ha trovato protettori di cui aveva avuto indirizzo in carcere.
Mondo di caffè, di retrobottega di bar, (con diramazione nei bassi fondi di Porta Palazzo, in magazzini, in autorimesse, tipi violenti di autisti, di prostitute ecc.). La sensazione deve essere che Guido tratta sempre con luogotenenti, che il capo non si vede mai, e il suo lavoro è seguire tutto un intrico di scaricare e ricaricare, passare ordini di consegna di merce, tutta rubata; ma lui lo si vede fare sempre il lavoro organizzativo e connettivo, sempre al caffè, ai balli, sempre in pulito.
Clara lo affronta e gli chiede dove prende i denari per fare quella vita. «È un mestiere come un altro» dice lui. Clara lo supplica. «È come alla guerra» dice lui. «Ci si mantiene sul territorio». ecc.
Rosetta esce con Guido che la porta ai suoi locali. Rosetta stupita si diverte. Clara in casa la sorprende che canterella e prova passi di ballo. Discussione in cui Clara parla di Guido non come suo uomo, ma come uomo pericoloso. Rosetta piccata le ribatte che se è gelosa lo dica subito, ma non faccia l'ipocrisia di «parlare del suo bene». Si arrabbiano. Poi si vergognano e si guardano indecise e sorelle.
«Torna al paese» le dice Clara, «torna, torna». «No» dice Rosetta piccata. «Ci sto bene in città. Se mai, lascio soli voi». Cambia casa, trova una stanzetta con una ragazza conosciuta nei locali di Guido (una puttanella).

Naturalmente con Guido si rivedono. Scenette a tre, la puttanella (Georgette), Rosetta e lui. Rosetta è curiosa e divertita della vita di Georgette. Tipi di uomini che la frequentano.
Clara ha un amico (compagno di lavoro) e si sfoga con lui e chiede consiglio. L'amico (Pippo) che l'accompagna a casa è un po' tonto, buono e la consiglia di evitare il gorgo di Guido, di uscire dal mondo del male, di essere borghese e contenta. Clara dice: «No, no devo fare qualcosa, devo salvarlo. È un disgraziato. Potrei essere io come lui ecc.». Guido, che vive sempre con Clara e va e viene come un inquilino, molto villano, li vede insieme e prende in giro Clara per quel tonto di amico. Guido è simpatico quando scherza bene, ma sotto c'è il sarcasmo, la cattiveria, il marcio.
Rosetta sta molto in giro con Guido e non osa tornare a trovare Clara. Clara va lei a trovarla. Colloquio Clara-Georgette. Facile filosofia di Georgette che però capisce che la storia finirà male.
Clara pensa tra sé al passato, a prima, e capisce che non tanto lei ama Guido quanto ne ha paura. Fantastica scena in cui Rosetta corre pericoli per colpa di Guido, e non si deve distinguere bene fino a che punto è gelosa e invece fin dove ama la sorella.
Apre i giornali. Teme sempre quando vede notizie di aggressioni, di furti ecc.
Rosetta è di casa ormai nei locali di Guido. Scene varie. (Ballo, bisca, vita equivoca).
Un nodo si stringe. Guido è nervoso. Hanno fatto un colpo. Guido pensa di scappare dalla città, e lo fa proponendo a Rosetta di venire con lui al mare. Partono.

3. Clara non trova più Rosetta a casa, al lavoro, interroga Georgette. Sa così dove sono andati. In
riviera.
Disperazione. Prende i soldi famosi (quelli di casa) e parte per la riviera (è inverno, niente bagni e donne nude). Clara sola in riviera. Sua vita, sua ricerca. Sua malinconia di non essere più con Guido, come sognava «prima».
Sulla scala di un casinò vede Guido. Lo insegue. Non può entrare subito (biglietto ecc.) e lo perde di vista. Gira per le sale (Casinò come luogo dove i soldi bruciano a mucchi. Facce tipiche). Si siede nel giardino e aspetta.
Aspetta a lungo. C'è un bambinetto di 5-6 anni che gironzola. «Che fai?».
«Aspetto la mamma«. «Dov'è la mamma?». «È là che gioca». La risposta deve essere comica, ma sotto si deve sentire tutto il vizio di quella vita.
«Perché non stai con lei ?». «Perché i bambini non possono entrare». ecc.
Clara passeggia in giardino. Vede ad un tratto Rosetta seduta su una panca, con gli occhi sbarrati, tristi.
«Cara». Rosetta fa per nascondere la faccia, per scappare. Discussione. Pianti.
«Torna con me a casa». « Ma tu cercavi Guido» dice Rosetta, aggressiva, sarcastica.
«No, cerco te. Voglio soltanto portarti via».
Rosetta la scruta gelosa. «No».
«O Clara, amo Guido; lo amo; ma lui mi lascia sempre sola». Clara consola Rosetta.
Rosetta guarda sempre la scalinata. «Vieni via». Rosetta docile la segue guardandosi indietro.
Nell'alberghetto di Clara. Rosetta racconta «Guido non vuol bene a nessuno, è cattivo ma io lo amo, lo amo». Guarda esitante Clara. Clara sorride con pena e la consola.
Rosetta dice: «Stasera lo ammazzo».
Clara non vuole seguirla da Guido perché sa che, se vede lei, Guido si arrabbierà di più e maltratterà anche Rosetta.
Cerca di calmare l'isterismo della sorella e la mette a letto e le tiene le mani.
Scena al Casinò, movimentata. Guido è aggredito da giocatori che lo accusano di mentire sulle fiches. Si scaldano. Croupier che freddamente fa un segno. Interviene il direttore. Mettono fuori Guido. Lo si vede umiliato nel giardino e si vede il bambino che lo guarda stupito.
Nella notte Rosetta scappa dalla stanza di Clara; va al buio per le stradette e arriva all'albergo. Entra furtiva. Trova Guido, che fuma e borbotta tra sé (sbronzo? drogato? ecc.?). Dialogo timido. Rosetta butta via la borsetta con la rivoltella e resta con Guido.
Risveglio al mattino. «Andiamo via» dice Rosetta. «C'è Clara qui». Guido la guarda storto, cattivo, poi dice: «Quella stupida. Non posso soffrire le donne innamorate».
Scena in basso di Clara che attraversa l'hall dell'albergo. Vede un uomo (un poliziotto) che parla al portiere. Non ci fa caso (L'uomo è brutto, repulsivo, duro). Il poliziotto chiede di Guido al portiere. Discorso diplomatico.
Rosetta e Guido nella stanza. Telefono. «Una Signora cerca la Signora». «Stupida» dice Guido. «È Clara. Lei ha detto dove siamo». In fondo ha paura di Clara.
Clara entra. Scena a tre.
«Sentite» dice Guido «vedetevela voi. Siete sorelle. Io non faccio parte della famiglia».
Clara lo guarda altera. «Non cerco te».
«Rosetta, vieni via» dice Clara.
«Non è necessario» dice Guido. «Hai qualche soldo? Pagami il biglietto e sparisco io».
Paradossale conversazione in cui, su questa base (di provvisoria intesa e buon volere) i tre discutono il loro avvenire. Parlano del paese. C'è un fondo di schifo nel contegno di Guido. Ma Guido, chiacchiera, seduce, fa leva sull'amore passato.
Succede che Rosetta gli manda un bacio furtivo, dietro le spalle di Clara.
I tre a colazione a un tavolino in riva al mare. Clara è fredda, triste; Rosetta eccitata, non osa guardare Clara, ma è innamorata di Guido. Guido charmant e allegro.
Guido vede il poliziotto che ronza fuori. «Sentite» dice «qui fa caldo. Lo sapete che sono vigilato speciale?».
Terrore negli occhi di Clara. Rosetta ammirata guarda Guido. «Fate i bagagli» dice Guido risoluto «vi aspetto alla stazione».
Le due donne insieme che fanno la valigia. Clara dice a Rosetta: «Non andare, non andare con lui». «Ma è in pericolo» dice Rosetta «sarebbe vigliacco lasciarlo». «No ti dico». «Sei sempre gelosa». Clara dà uno schiaffo a Rosetta.
Rosetta scappa. Clara con la valigetta in mano è fermata dal padrone che le chiede il conto. Irritazione. Paga. Quando esce, Rosetta è sparita. Corre alla stazione, il treno è partito.

4. Clara, sola, che risale le scale della vecchia camera di città. Che nella stanza rivede i mobili e gli oggetti di quando c'era Guido. E c'era Rosetta. Si alza il mattino. Va al lavoro. Esce la sera. Ritmo.
Il compagno Pippo che le parla, che le dice le banalità solite. Le consiglia di far cercare Rosetta dalla questura. Clara scuote il capo «No» dice «le ho già fatto troppo male».
Scorre i giornali, delitti, furti ecc.
Va a trovare Georgette. Tristezza di quel mondo. Georgette ha ricevuto una cartolina di Rosetta. Dalla città di provincia.
Clara corre alla cittadina. Vecchi muri, vecchi giardinetti. Mondo di ricordi piccoli e tranquilli. Corre a casa. Rosetta non c'è.
Discussione col padre e parenti. Ambiente chiuso, gretto. «Subito alla questura». «Ma no» dice Clara «bisogna parlarle noi. Rosetta ha la testa calda ecc.».
Fatta la denuncia (Clara non dice il nome di Guido), attesa. Clara è sempre alla finestra della vecchia casa, col cuore sospeso. Una sera intravede Rosetta che, furtivamente, passa all'angolo e guarda in su. Corre subito in basso, la cerca, la segue per le stradette, e la raggiunge. «Ciao Rosetta». Rosetta, rossa, la saluta e si commuove. È vestita maluccio. «Dove sei?». «Oh lasciami andare» dice Rosetta. «No, no, c'è Guido con te? Sei pazza? Guido lo vogliono arrestare... Guardati... pensa alla mamma ecc.».
Rosetta è disperata, ma dice: «Guido si sa difendere».
«Dove siete?».
Rosetta esita, poi un'occhiata di Clara la rassicura. «Siamo in una cascina».
Ci vanno insieme, nella sera che cala. Prati, campagne. «Perché vuoi vedere Guido?». «Sciocca, voglio dirgli che lo cercano, voglio aiutarvi. Dovrebbe costituirsi. Dopotutto ha soltanto violato la vigilanza. Poi potrà uscire e se tu lo vorrai sarà tuo».
Rosetta è commossa, eccitata, stringe le mani di Clara.
Cascina. Cane che abbaia. Lumicino alla finestra.
Guido è nella stanza, nel mezzo, che discute con due figuri. A veder le donne si secca, poi sorride, poi si vergogna (il solito). «Finisco quest'affare e sono con voi».
I tre (Guido e le ragazze) parlano. Guido ghigna all'idea di costituirsi.
«Piuttosto dò fuoco alla cascina». «Non pensi a Rosetta?» dice Clara.
Guido alza le spalle.
«Devo andare» dice Clara.
«Ti accompagno» dice Guido. «I miei amici potrebbero farti un brutto scherzo».
Rosetta li vede partire nel cortile, e resta nella lurida stanzetta.
I due di notte. Guido parla con Clara. Le dice, in sostanza, che Rosetta è una sciocca, che lo farà arrestare, che lei Clara è più in gamba. «Ho bisogno di una donna forte come te». Perché non lo aiuta stando in paese e portandogli notizie? Lui ha dei vecchi amici che non possono muoversi perché sorvegliati.
Clara indignata lo ascolta. Guido le propone, insomma, di fare all'amore come prima. «E Rosetta?». «La mandiamo a casa, in collegio, all'inferno». Guido abbraccia Clara. Clara lo respinge. Si lasciano.
I carabinieri, giorni dopo, trovano Rosetta per le viuzze e la riconducono a casa. Scena dei parenti, isterismi, dolcezza di Clara, che le fa capire che l'aiuterà.
Rosetta viene chiusa in una stanza. Clara va alla cascina, non trova nessuno. Soltanto un vecchio
contadino (tipo) che non si compromette. Aspetta. Il cane, la campagna, viene sera.
Arriva Guido. Clara gli chiede di lasciar tranquilla Rosetta. «Bene» dice «resta tu con me. Sarà tutto come prima». Clara è nauseata (ma in fondo pensa «se fossi Rosetta lo farei». Soffre. Si ribella. Dice no). Allora Guido le mena schiaffi e la butta a terra. «Pensaci sopra» dice «chi sta con me dev'essere con me».
Rosetta intanto riesce ad uscire dalla stanza paterna e se la batte. Viene alla cascina. Incontra Clara, pesta e stracciata. «Cos'è successo» dice Rosetta.
«È il tuo Guido».
«Ti ha picchiata» grida Rosetta «allora è a te che vuol bene» e si dispera.
«Stupida vieni a casa» dice Clara.
Mentre litigano, e Rosetta vuole correre da Guido, Clara vede in distanza passare due carabinieri e li chiama e dice loro che nella cascina si nasconde un pregiudicato, un clandestino. Rosetta si contorce di rabbia. Clara la tiene.
I due partono e arrivano alla cascina. Intimano di uscire. Fuoco dalle finestre. Guido e i due figuri si difendono. I carabinieri mettono l'assedio. (Cane che strilla, spavento tra i polli. Silenzio pauroso).
Rosetta e Clara a fianco con il fiato sospeso, guardano la scena.
Dopo la breve sparatoria, sbuca il contadino da un fosso e dice ai carabinieri che i tre delinquenti non hanno più cartucce.
Intimazione. «Uscite». I carabinieri si avanzano. I due figuri scappano. Guido butta la rivoltella sdegnoso e esce.
Carabinieri, e Guido in mezzo, vengono verso le due donne. Guido ghigna.
Facce delle due donne che lo guardano.
Rosetta d'improvviso si butta contro il primo carabiniere con una spallata e lo rovescia e gli strappa il moschetto e grida a Guido: «Scappa, scappa». Guido scappa. L'altro tira una fucilata a Guido. Guido cade.
Clara impietrita guarda la scena. Rosetta, come folle, che si piega su Guido, lo abbraccia.
Poi come una belva si alza e guarda Clara. La passione la soffoca. Clara la fissa; a labbra strette, occhi chiari, tesi. «Rosetta» dice.
Rosetta la guarda, la guarda poi l'abbraccia alla vita singhiozzando. Clara le stringe il capo con le mani.

(trascrizione di Ilaria Borghese)

Il diavolo sulle colline

La storia è divisa in tre tempi:
a) incontro dei giovani con Poli e Rosalba e crisi;
b) villeggiatura dei tre al paese di Oreste (la campagna come lavoro e come onestà e come natura);
c) villeggiatura dei tre al Greppo (la campagna come spreco e inutile inselvatichita bellezza) e crisi dei rapporti Poli-Gabriella e gioco di passioni intorno a loro due.
I tre giovani sono giovani borghesi che entrano nella vita con le civetterie (sarcasmi, discussioni ecc.) e le ingenuità (gusto o irritazione per il mondo di Poli) che la loro posizione d'età e di classe richiede.
Poli-Rosalba e poi Poli-Gabriella sono l'alta società (i ricchi, i milionari) come appare ai tre giovani; affascinante e urtante, inquietante, perversa, avventurosa.
I luoghi - Torino notturna e collina, paese di Oreste nella canicola e lavoro; Greppo solitario e incolto ma elegante e mondano; formano un crescendo che esprime anch'esso la favola della storia; l'avventura giovanile di normali giovanotti, cittadini o quasi, davanti al lavoro (contadini) e allo spreco (Greppo), tutta piena di fascino femminile (patetico-ironico con Rosalba) (travolgente e raffinato con Gabriella). Essenziale a questo effetto è il tono sempre scanzonato e polemico e sarcastico dei tre che alla fine si scoprono tali proprio perché sono ingenui. Essi sono sui 19-20 anni, Poli sui 22, Rosalba sui 35-40 e Gabriella sui 20-22. Al mondo dei tre (ragazzi scopritori della natura e della società) si contrappone il mondo vizioso e folle di Poli, Rosalba e Gabriella, che anch'esso, però ha i suoi valori tragici: lo sforzo di Poli, enfant gaté e scioperato, per darsi una filosofia mistica, la passione omicida di Rosalba, la passione contenuta e ironica e disperata di Gabriella.
La figura principale è Gabriella, perché giungendo ultima in scena, riassume in sé l'ultima crisi; il tragico e ridicolo Poli, dopo la tragedia (rapidissima come sceneggiatura) di Rosalba, è lì al Greppo relegato dal padre, malato, indeciso e si afferra ai tre giovanotti per riempire la sua giornata.
Gabriella che è tornata a fargli compagnia in quella solitudine (si erano separati per noia, per incompatibilità, per vizio) sopporta anche i tre, ci gioca, ci si diverte e alla fine si attacca al più sano e buono (Oreste). Ma suo destino è non uscire dal suo mondo, dal suo patto con Poli (che del resto lei ama, a modo suo) e allora, alla crisi finale della emottisi di Poli, si mostra chi è: una risoluta, coraggiosa, appassionata donna.
È una storia di paesaggio, una commedia ricca di spunti drammatici, di tocchi leggeri, di wit rappresentativo. Il dialogo, essenziale, deve ridursi al minimo. La stagione è l'estate torrida e festiva (estate in città, estate sul lavoro delle vigne, estate sui pini).
L'unità è data anche dal ritorno ritmico: collina di Torino, collina di Oreste, collina del Greppo.

1. Tre studenti ventenni girano le strade tutte le notti, annoiandosi, ridendo, dibattendosi. *Pieretto*, basso di statura e sempre sarcastico; *Oreste*, alto e bonario (è un campagnolo, d'origine); *Loris*, sempre in urto scherzoso con Pieretto. Oreste studia medicina con impegno; gli altri pensano soltanto a *fiutare* la città.
Una notte finiscono sulla collina, per smania di nottambulismo, e incontrano la bella automobile di Poli; e Poli dentro riverso, mentre la macchina cammina piano. Oreste lo riconosce, lo soccorre. Poli è ubriaco (o drogato?).
Poli si rimette (elegante, faccia ingenua, vizioso) e discorrono, guardando il mare di luce di Torino. Poli ha strane, balbettanti idee tra mistiche e da eremita. Dei tre Oreste lo cura, perché erano amici d'infanzia in campagna (dove Poli ha una villa, il Greppo); Pieretto lo tratta ridendo; Loris si scoccia, irritato.
Poli riporta tutti a casa in auto, ma Pieretto resta con lui e girano tutta la notte.
Ritorno a casa di Loris (interno borghese, un po' misero), e Oreste (stanza d'affitto).
Segue la giornata di Loris e Oreste. Monotona (che dipinga gli ambienti e la città ma soprattutto la situazione dei tre giovani, ancor timidi, adolescenti, e già padroni di sé).
Poli e Pieretto, hanno intanto girato, per esempio i laghi lombardi. Svenimento di Poli in viaggio.
La notte Pieretto, tornato, cerca Loris e lo porta all'albergo di Poli, dove Poli li aspetta con Rosalba, la donna che l'ha seguito da Milano, donna sposata, patetica, leggermente *passée*, disperata. Serata in un locale all'aria aperta, molto chic; Poli discute con Pieretto; Rosalba passa dalla gioia di essere fuori con Poli e coi suoi amici alla pena di non essere fatta ballare da Poli. Scene un po' villane di Poli (Poli è il villano elegante, ritiene tutti, cortesemente, al suo servizio ecc.). Rosalba, isterica, rinfaccia a Poli la loro situazione - tono sempre farsesco ma *vera* deve essere la sofferenza di Rosalba.
Notte bianca in giro per la campagna in macchina. Arrivo al mattino in un paesino provinciale; Loris telefona a casa per avvertire che è fuori ecc. Colazione rusticana (ciliegie e salame?) dei quattro. Altri isterismi di Rosalba mentre accompagna Loris a telefonare. Innamorata di Poli come folle, e maltrattata. Poli è sempre drogato e assorto a discutere.
Ritorno, ambiente di Loris e giornata. Cose monotone, lente, estive. Tensione. Alla sera telefonata di Oreste che annuncia che Rosalba, in albergo, ha sparato a Poli e Poli è all'ospedale.
Loris *immagina* la scena del litigio dei due e il colpo.
Ospedale. Oreste intorno a Poli. Poli è un ferito *farsesco ma grave* (questi due aggettivi definiscono il tono di tutta questa prima parte). Poi arriva il padre di Poli, industriale da Milano, e l'ospedale diventa impraticabile ai tre. Oreste ha notizie da colleghi. Poli guarirà. Accanite discussioni tra Pieretto e Loris (Oreste il bonario, sta all'ospedale, non discute; a modo suo vuol bene a Poli) sui visi, sui discorsi, sul buon tempo milionario di Poli.

2. Com'era inteso fin dai primi discorsi dei tre, Pieretto e Loris partono e vanno a passare un mese nella campagna di Oreste. Partenza con scherzoso senso d'avventura sul trenino.
Collina di vigne e boschi. Il paese di Oreste è in cima a un colle. Arrivo dei due che motteggiano sulla campagna ma si guardano intorno.

Casa paterna di Oreste. Donne in cucina. Madre massaia. Vecchie. Bambine. Padre di Oreste: proprietario tipico alla buona, di quelli che *fanno* lavorare i contadini, lusingato e onorato dei tre universitari (tra cui il figlio) che ha in casa.
Grandi tavolate a pranzo. Zia beghina. Ciascuno dei tre gira per il paese. *Descrizione del paese*, fatta con l'occhio stupito dei tre, succede perfino che Loris entra in chiesa a guardare, e la zia beghina lo vede e si congratula con lui.
Campagna di Oreste. Di colline e di pianure. Vita dei tre che dormono insieme in una stanza e scherzano, discutono. Pieretto è il cittadino, sarcastico, moderno, molto maligno e puro ragazzo. Loris pensoso e seccato con Pieretto. Difende la campagna, un po' come il borghese che la sogna dalla città. Oreste non ne parla, *la vive*, c'è nato, è casa sua.
Alla stazione dove scendono a giocare a bocce, c'è una casetta dove sta Giacinta (non si dovrà mai vederla, forse), l'innamorata e fidanzata di Oreste. Ogni tanto Oreste ci va. Gli altri lo burlano, ma tutto ciò è onesto, bonario, come Oreste.
Avventure dei tre. I bagni nel pantano, tra il granoturco, a mezzodì. Il temporale. Le vigne di Oreste, e i contadini che zappano e danno il solfato (coi ridicoli vestiti induriti dall'acido). Questa campagna è un *lavoro* accanito. La scherzosità dei tre si colora di un certo rispetto.
Gita dai cugini di Oreste; Davide e Silvio, in un paese favoloso, altipiano di querce e vigneti, pieno di voli di uccelli. I due cugini sono isolati e spiritosi, non sono vecchi, con camicie a scacchi; sono come delle astute e simpatiche bestie. (I tre sono venuti in biroccino, e Davide e Silvio hanno staccato il cavallo - loro e il cavallo si somigliavano). Adesso bevono, mangiano uva bianca in un secchio, poponi, parlano di caccia. Parlano del Greppo, di Poli. ("Abbiamo sentito che hanno riaperto quest'anno"). Colpo di scena. I tre si ripromettono di andare al Greppo. La visita ai cugini deve restare come uno spiraglio di campagna vera, selvatica, cacciatrice, ecc.
Discorsi su Poli in casa di Oreste. Scandalizzati tutti. Padre e donne. I tre partono in biroccio un mattino. Già prima la sera mostravano un colle all'orizzonte: il Greppo.

3. Il Greppo è una collina boscosa incolta (la famiglia di Poli la lascia decadere, fanno i milionari a Milano), che in cima ha un bosco rado di pini, ghiaietta e una villa bianca, fine ottocento, con torretta.
I tre arrivano in biroccino. Stupore tra i tronchi dei pini. Di lassù si spazia tutta la campagna. Oreste si stacca per cercare se c'è qualcuno. Gabriella, sbucata improvvisamente in *shorts*, parla a Pieretto e Loris tra i pini. È dura, signora, un po' altera. Torna Oreste gridando "Poli c'è". Imbarazzo di tutti. Gabriella sorride, come a ragazzi (questo è un tema costante del suo sorridere), e dice "sono la moglie di Poli" e li mette a loro agio. Arriva Poli con la camicia alla Capri (fuori), e catenelle al collo e aria abbronzata, e i soliti occhi tristi e avidi, ingenui e felici.
Si chiarisce subito che Gabriella (lui la chiama Gabri) l'ha sposato già da qualche anno, quindi nel giugno, al tempo di Rosalba i due erano separati.
Poli è come folle, smanioso, pur con la sua aria *blasé*. Vuole a tutti i costi che i tre si fermino almeno una settimana. Fanno colazione. "Non possiamo". Promettono di tornare.
Tornano due giorni dopo. In casa di Oreste sono tutti scandalizzati e sollucherati dalla notizia che Poli ha una moglie. Oreste non vorrebbe tornare: gli secca che Poli facesse il porco con droghe, alcool e donne pur essendo sposato.
Ma tornano al Greppo, sempre in biroccio. Arrivano la mattina. Di nuovo stupore, mondo di scoperta, avanzano furtivi tra i pini. Bottiglie sparse, cuscini, sedie rovesciate. Segni di orgia, di festa notturna. Pinotta, la cameriera, è sulla porticina della cucina, e spiega che sono venuti i milanesi. Comitiva di amici e amiche che hanno fatto festa con Poli e Gabriella. La cameriera è seccata per il lavoro, è testarda e imbronciata.
Comincia così la strana vita, tra i pini e l'arredamento elegante del Greppo (un po' in rovina, smesso). Poli e Gabriella ci stanno soli (con la Pinotta e il giardiniere) e dicono ridendo che il padre ha tolto la macchina a Poli per costringerlo a rigar diritto e far la cura del riposo. Da qualche parola di Poli (ai soli tre) si capisce che i due erano separati, e che si sono riuniti soltanto dopo il fattaccio. Poli è sempre con Pieretto: discorrono, discutono, l'anima, la vita, la morte, la rinuncia, i piaceri. Poli è il mistico per escapismo, per stanchezza, per paradosso (ha ventidue o ventitré anni).
Pieretto discute e scherza più sarcastico che mai, con Poli; Loris sta a vedere, diviso tra la bellezza del Greppo incolto e selvaggio e la vita monotona ma insolita per lui (Gabriella! ecc.); Oreste la prima sera va a dormire al paese suo, per protesta contro Poli e per lasciarci il biroccio. (Ritorna il giorno dopo in bicicletta).
Gabriella è evidentemente la regina e il centro del gruppo: elegante, spiritosa, pungente per Poli e le sue debolezze, si muove fra i quattro. Considera i tre con cortesia cameratesca ("noi siamo tutti amici di Poli") ma ha uscite altere che mostrano come li giudichi senza sbagliarsi.
Lei al mattino prende il sole (si bisbiglia fra i tre) sulla torretta della villa, nuda o quasi. Gli altri passano la mattina su sedie di vimini, guardando la pianura, leggicchiando. Ognuno fa molto quel che vuole. Si formano due gruppi: Poli e Pieretto - discussione ingenua e caparbia; Gabriella, Oreste e Loris, lieve flirt. Passeggiate per i fianchi del Greppo, incolti, boscosi, estivi. (Il contrario della natura lavorata del paese di Oreste - questa è la natura sprecata). (C'è un chioschetto cinese a metà costa, in rovina, invaso da rovi).
Insomma la situazione è questa: i tre non capiscono perché Poli e Gabriella stiano insieme se si erano piantati prima. Infatti Poli e Gabriella non si dicono mai niente, se non *cortesi* litigi dove Gabriella prende in giro il misticismo e i problemi spirituali, nati nei *cabarets*, di Poli (il contrario del litigio di Poli con Rosalba). Gabriella è intelligente e sicura di sé, scherza, non si lamenta. Ma i tre si chiedono tra sé, in discussioni notturne (Pieretto e Loris dormono insieme), se Poli è innamorato di Gabriella o viceversa. Fanno ciniche supposizioni: Gabriella gli sta insieme per i soldi? Pieretto sostiene che è per salvare la faccia della famiglia, ma che nemmeno dormono insieme. Specie Loris sente l'impaccio e la tirannia di Poli che tiene tutti al suo piacere, con la sua viziosa ingenuità. Loris vorrebbe andarsene e lo propone sovente.
Gabriella è sfuggente, cortese, monella e a volte con un'occhiata inchioda l'uomo.
La sera ballano. Ballano e discutono. Gabriella è il centro, come una farfalla. Il tono dei discorsi è la noia, l'angoscia, la mancanza di vita dei due sposi, e il sarcasmo e i silenzi impacciati dei tre giovani. Eppure in tutta la giornata, con la monotonia, regna una gioia di vivere, una *tensione*. Pare che sia il desiderio, la smania di Loris e degli altri di scoprire il segreto dei due, che cosa fanno in quella strana situazione che cosa cercano, perché tengono con sé i tre, invece è il formarsi del desiderio di tutti aleggiante intorno e addosso a Gabriella. Il più impacciato e incapace di discutere, di dar botte e risposte, è Oreste. E Gabriella scherzosamente lo chiama il "suo uomo".
Decidono di andare a una festa di paese rusticana. Oreste va a prendere il biroccio, ma non ci stanno che in tre. Poli ha mal di testa (Poli è

sempre mezzo invalido). Loris si sacrifica con un certo piacere, perché vuol stare solo e *capire* e vede che Oreste è smanioso di andare.
Partono Oreste, Pieretto e Gabriella.
Giornata vuota al Greppo. Loris gira la macchia (*bush*), prende il sole sull'erba (di là guarda la torretta) non vede quasi mai Poli. Verso sera, comincia a parlare e bere con Poli, si danno del tu, si confidano. "E Rosalba?" dice Loris. "Oh, è morta, si è uccisa".
(Rosalba era stata a suo tempo chiusa in un convento o clinica, per intervento del padre di Poli che non voleva scandali).
Orrore stupito di Loris, che Poli non sia nemmeno confuso. Discorso straordinario di Poli che dice che la morte è una bella cosa perché insegna a vivere a noi - ci ispira - ci rende consapevoli ecc. - ingenui e orrendi paradossi in cui Poli crede.
Mattino. Colpo di fucile. Tornano i gitanti. Sono passati dal paese di Oreste a prendere il fucile da caccia. Fumo e baccano.
La festa è stata allegrissima. Hanno ballato, cantato, girato ecc. È chiaro che tra Oreste e Gabriella è successo qualcosa. Ci sono occhiate, dolci, materne, gelose.
Poli non se ne preoccupa. Dice che la caccia gli fa orrore ecc. Tra i suoi discorsi Poli mostra un'irritante svogliatezza e inciviltà per Gabriella.
Riprendono le giornate uguali, ma ora c'è la passione di Oreste. Non si capisce bene fino a che punto corrisposta. Gabriella gli sorride, esce con lui, ma?
Discorso di Loris a Oreste per rimetterlo sulla giusta strada, gli ricorda Giacinta, Poli suo amico, gli chiede che cosa spera. Oreste taciturno borbotta soltanto che Poli non centra, Poli è un uomo cattivo - perché tradiva Gabriella?
"È lei che si lamenta così?" chiede Loris.
No, Oreste non sa, ma vuole fare, vuole stare con lei, è cotto. "Insomma che cosa avete fatto?" "Niente" risponde Oreste, onesto, arrossendo.
Intanto maneggia il fucile (sono nella stanza dei biliardi).
Salgono Oreste e Loris alla Torretta quando è vuota. Ci trovano accappatoi sdrai, e *l'atmosfera di Gabriella*. Si vedono al parapetto le punte dei pini: è un vero rifugio isolato dal mondo.
Crisi (droga? sbronze?) di Poli che rigetta, sta male. Accorre Gabriella che era nel boschetto con Oreste.
Oreste un mattino suona un disco che piace a lui e Gabriella. Poli si secca a colazione. Oreste getta il tovagliolo. La tavola si scioglie. Loris scende al piano, infuriato, deciso a andare via.
Torna e trova tutti d'amore e d'accordo. Si va a caccia. Loris in disparte aspetta che Oreste tiri a Poli. Invece no. Tirano davvero agli uccelli.
Caccia vista dall'alto, dov'è Loris.
Loris si chiede, e dice agli altri, ma perché non ce ne andiamo?
Amore di Oreste e Gabriella. Passeggiano, si danno occhiate sotto gli occhi di Poli; Oreste è ridotto un po' a cavalier servente, un po' a geloso smanioso; Gabriella è spiritosa e composta e lo domina e lo fa ammattire.
Altra gita a caccia, dopo qualche sfuriata di Oreste. Loris cerca di isolarsi con Gabriella e fa per dirle che lasci in pace Oreste. Ma è lei che con avidità gli dice di dire a Oreste che non faccia il ragazzo - è un caro ragazzo - ma deve capire. C'è qualcosa di metallico di secco in Gabriella.
Cena malinconica, con tensione. Oreste col muso, Pieretto svagato, Loris attento, Poli sempre entusiasta degli amici in modo quasi provocante, Gabriella preoccupata, con gli occhi. Si sente che siamo alla fine.
Clacson. Arrivano i milanesi. Due macchine. Mondo elegante. Baccano. La veranda diventa una bolgia. I gitanti hanno panieri, provviste, liquori. Diversi uomini e signore. Scherzi "Che fate qui soli?". Mondo che assorbe i due sposi. I tre giovanotti ci sono sperduti.
Avanti nella notte. Pieretto è a suo agio nei crocchi e nei balli; Oreste lo si vede poco; Loris guarda e fa giri fuori sotto i pini.
Gesti villani e anche indecenti. Uno abbraccia la Pinotta sotto i pini e le fa rovesciare i bicchieri. Oreste se ne gira dolente e svagato. Beninteso tutti bevono, anche Loris. Si disperdono per la collina.
Loris vede Gabriella ballare, e svolazzare e sparire. *Temo* che sia andata di sopra con qualcuno. Sale le scale. No, non c'era. Di lassù ascolta il baccano.
Scende e ha una spiegazione con Gabriella sugli scalini del parco seduti accanto. "Devi dire a Oreste che non faccia sciocchezze, che pensi a studiare e alla sua ragazza". Loris dice "Ma che ha fatto con Oreste? Perché l'ha fatto?".
Tensione. Poi Loris bacia Gabriella sulla guancia. Lei non si muove e non risponde. Fredda. "Ecco" dice "ho fatto questo".
Loris se ne va disperato, deluso e in fondo contento. Gabriella si rituffa nel ballo.
Mattino (crepuscolo). Tutti sono seduti, gettati, afflosciati nei divani sui tappeti. Si scuotono. Sono brutti e stanchi. Partono delle macchine.
Poli si ritira (ha bevuto molto e verso il mattino era come un cadavere ambulante). Tutti si ritirano. Gabriella parla di andarsene a fare il bagno di sole.
Loris sale, solo, la scaletta e il corridoio e passando davanti alla porta di Poli sente tossire, rantolare. (Dev'essere impressionante).
Apre la porta e trova Poli aggobbito sul letto, che si sputa sangue in mano, nel fazzoletto. È tisico.
Chiama Gabriella. Da questo momento tutto è vertiginoso, Oreste, col labbro tra i denti ascolta Poli e dichiara che deve entrare subito in clinica. Gabriella divenuta come lucidamente folle, risoluta, precisa, attenta e pure come in *trance*.
Si capisce ormai che lei ama Poli, lo ha sempre amato, ma amato con un senso di angoscia perché ecc.
In pianura a telefonare al padre industriale che mandi la macchina. Scendono in bicicletta Oreste e, in canna, Gabriella che vuol parlare lei col padre.
Tra Pieretto e Loris soli, a far la guardia a Poli, ultimi sarcasmi e scoperta della verità: Gabriella ama Poli.
Tornano Gabriella e Oreste. Si fanno i bagagli. I tre aiutano, ma si sentono ingombranti e inutili. Ogni tanto Gabriella li ringrazia con una occhiata rapida, senza smettere la sua fissità febbrile.
Arriva l'automobile di Poli, coll'autista in divisa. Salgono tutti, Oreste reggendo la bicicletta sul predellino. (Oreste è stato muto, tutto il tempo, impietrito. Ha capito anche lui che Gabriella ama Poli).
La macchina arriva alla stazione e qui i tre scendono, davanti alla casa di Giacinta, e la macchina si allontana, Gabriella li saluta.
I tre si guardano intorno e s'incamminano verso casa.

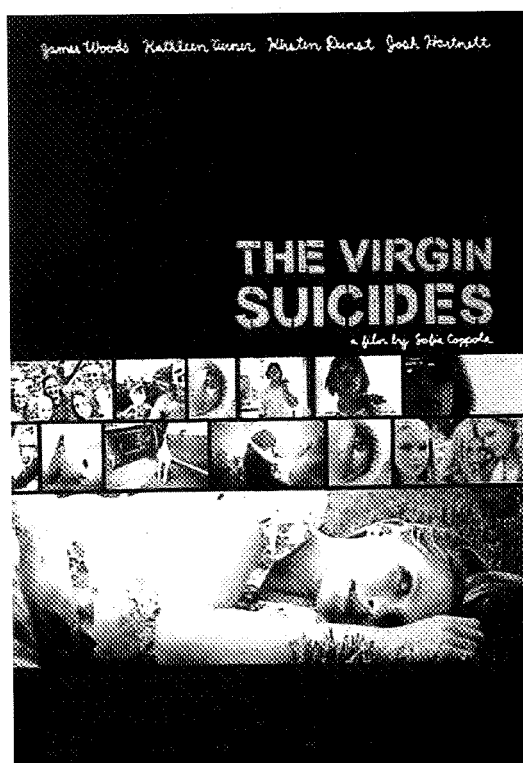
(trascrizione di Ilaria Borghese)

Gli Air al funerale delle Vergini Suicide

La colonna sonora de
Il Giardino delle Vergini Suicide
di Sofia Coppola

Dopo il successo del loro album d'esordio, *Moon Safari* (1998), gli Air, duo francese formato da Jean Benoit Dunkel e Nicolas Godin, tornano alla ribalta firmando la colonna sonora de *Il Giardino delle Vergini Suicide* di Sofia Coppola, tratto dall'omonimo romanzo di Jeffrey Eugenides.
Il risultato è atipico per i nostri tempi, trattandosi non di semplice accompagnamento, ma di un'opera musicale vera e propria, influenzata dall'ambientazione temporale del film (gli anni Settanta) e da una matrice "sintetica", segno distintivo della produzione dei due francesi.
Il lavoro si articola attorno a tre temi principali, che per primi troviamo in *Playground Love* (unico brano cantato), *Clouds Up* e *Bathroom Girl*, i quali vengono riletti diverse volte alla luce di suggestioni ed echi sempre diversi; il risultato ricorda certi esperimenti psichedelici degli Yes e dei Pink Floyd, ma anche le prime colonne sonore degli horror di Dario Argento ad opera dei Goblins (soprattutto per l'uso esteso di sintetizzatori Moog). La presenza costante di chitarre ampiamente distorte e di sonorità elettroniche contribuisce a creare un'atmosfera sospesa e gotica, venata da tocchi di malinconico romanticismo (gli assoli di pianoforte in *Highschool Lover*) e di pesante tensione, grazie all'utilizzo di *drumline* al posto della batteria (in *Dirty Trip* il ritmo creato è decisamente *trip-pop*). La costruzione della gran parte dei brani è basata su uno schema di "arricchimento per addizione", che porta, cioè, un incipit scarno (pianoforte e chitarra, sintetizzatore Moog e chitarra) ad arricchirsi progressivamente tramite il misurato inserimento di archi e basso; questo dona all'opera unità e compattezza, pur permettendo alle variazioni di stagliarsi sul quadro generale, ognuna per la propria singolarità.
Degna cornice dell'impenetrabile racconto sui segreti dell'adolescenza, la musica degli Air accompagna sognante l'incantesimo magico che circonda le cinque sfortunate sorelle Lisbon, ma assume anche una propria identità, che va oltre il legame con le immagini, ulteriore conferma dell'abilità compositiva dei due ombrosi *bohémiens* d'Oltremanica.

Teresa Cannatà

The Virgin Suicides
Source/Virgin, 2000

Toy Story

Ovvero come un gruppo di giocattoli ha cambiato il cinema d'animazione

«Toy Story è il primo film interamente realizzato a partire da immagini generate dal computer. L'avvenimento non meriterebbe nulla più di una menzione nelle future storie del cinema se la prodezza tecnica non fosse accompagnata da una riuscita artistica»[1].
Così Philippe Rouyer, critico della rivista «Positif», accoglieva, nell'aprile del 1996, l'uscita in Francia del lungometraggio d'animazione Toy Story[2]. Nel panorama dei contributi critici, questo è il punto di vista che meglio mette a fuoco il fascino e l'attrazione del film.
Con il termine attrazione si concentra il discorso su tutti gli elementi che attirano, colpiscono, affascinano e stimolano lo spettatore non solo nel momento in cui sceglie di entrare nella sala cinematografica, ma per tutta la durata del film.
Lo straordinario fascino che ha saputo creare il regista John Lasseter nei due lungometraggi d'animazione, Toy Story e Toy Story 2[3], sta nella combinazione di più elementi: in una innovativa e sofisticata tecnica di elaborazione di immagini al computer, «nella sceneggiatura capace di raccontare una fiaba destinata ad entrare nei classici dell'animazione di tutti i tempi»[4] e nell'utilizzo delle tecniche di regia classiche del cinema hollywoodiano.
Dall'analisi dei due lungometraggi si vedrà inoltre che, se già il primo Toy Story aveva rappresentato una rivoluzione nel campo del cinema d'animazione, il secondo, in modo più articolato e brillante, ha mostrato le capacità di questo nuovo modo di fare cinema.
I personaggi del film sono dei giocattoli animati da una vita autonoma all'insaputa degli esseri umani. I giocattoli non hanno vita solo grazie alle fantasie del gioco del bambino Andy, bensì si animano non appena gli esseri umani escono di scena: parlano, pensano e temono di essere rotti, perduti o abbandonati. Ci troviamo quindi di fronte a personaggi carichi di uno spessore psicologico pari a quello umano. Come Charles Tesson brillantemente osserva, i giocattoli dei due film «non sono delle creature umanizzate, frutto della proiezione del bambino e del suo pensiero animista che lo spinge a rivolgersi agli oggetti come a delle persone viventi. Liberati da questa ingombrante tutela - si è tagliato quel cordone esistenziale che assoggetta il giocattolo alla visione del bambino, contribuendo alla sua strumentalizzazione affettiva - i giocattoli ideati da John Lasseter, conformemente al programma annunciato nel titolo, hanno una vera storia, una vita autonoma, dei problemi esistenziali che riguardano solo loro e dei quali gli umani non sanno nulla. L'originalità del film, la sua riuscita, è dovuta innanzitutto a questo principio: offrire, sposando lo stretto punto di vista dei giocattoli, su di un piano percettivo ed affettivo, il controcampo narrativo a tutto un cinema che ha fatto del giocattolo il prolungamento naturale di una visione del mondo mediata dallo sguardo e dal comportamento del bambino»[5].
Toy Story inizia col dramma di Woody, il cow-boy pupazzo, che vede estromesso il suo primo posto nel cuore di Andy, suo padroncino, dall'arrivo del nuovo regalo di compleanno: lo *space ranger* Buzz Lightyear. Già da queste prime scene ci possiamo rendere conto che Lasseter utilizza le inquadrature come in un film reale.
Il primo incontro tra i due giocattoli è visto con una carrellata ascendente sulla tuta spaziale di Buzz, poi in controcampo si utilizza la soggettiva dall'interno del casco dell'astronauta. Questo permette allo spettatore di immedesimarsi nella situazione secondo i canoni classici del linguaggio cinematografico.
Toy Story è prima di tutto un *action movie* incentrato sulle disavventure di Woody e Buzz, inizialmente nemici, costretti ad unire le proprie forze per scappare dal terribile bambino Sid, vicino di casa, dinamitardo distruttore di giocattoli. Questa avventura unirà i due protagonisti fino alla più profonda amicizia come nel più tipico schema di questo genere.
In modo emblematico Lasseter organizza il suo percorso filmico ricollegandosi ai maggiori e storici generi hollywoodiani. Si riscontrano influenze provenienti dal musical, essendo la narrazione interrotta da canzoni; anche l'horror entra in gioco, identificato nella figura del sadico Sid e delle sue creazioni mostruose «degne del wellesiano dottor Moreau, specialista di innesti»[6]; un ruolo particolarmente rilevante è assunto dalla fantascienza, per esempio nell'apparizione dei pupazzetti verdi a tre occhi, corredati di antenne, che attendono sul fondo di un distributore di essere scelti dal loro dio, la mano meccanica, per poter uscire. L'ambientazione western viene utilizzata nel preambolo, quando Andy, giocando, fa arrestare da Woody Mr Potato Head, che aveva rubato le pecore della Pastorella; ma il genere che spicca maggiormente sugli altri è il melodramma, che costituisce la spina dorsale del film e si può individuare soprattutto nell'allontanamento, dapprima sentimentale e poi fisico, di Woody dalla casa di Andy.
John Lasseter è riuscito ad utilizzare le peripezie classiche rapportandole ai suoi piccoli eroi, come si può vedere nell'emozionante inseguimento finale di Woody e Buzz (su di una macchinina radiocomandata) del camion dei traslochi che sta trasportando nella nuova casa Andy e tutti i suoi giocattoli.
La contaminazione di più generi unitamente all'intelligenza del racconto portano il film ad avere più livelli di lettura, stimolando l'interesse e la curiosità sia nei ragazzini come in un pubblico adulto anche di raffinati cinefili. Si può quindi capire perché il critico americano del «Time» abbia definito *Toy Story* come «la più inventiva commedia dell'anno»[7].
Negli studi della Pixar, la società di produzione, Lasseter e la sua équipe hanno fatto un lavoro stupefacente col computer, riuscendo a creare sia delle ambientazioni (ricalcate sul nostro mondo) di incredibile realismo, sia caratterizzando i personaggi nei loro movimenti ed espressioni. Prendiamo, per esempio, il momento in cui Buzz si rende conto di essere solo un giocattolo e non un vero *space ranger*, come fino a quel momento aveva creduto. «In quel momento il mondo gli crolla addosso e la schizofrenia in cui ha vissuto gli appare enorme e insostenibile. Qui entra in gioco il genio degli animatori, che riescono a mostrare questo crollo psicofisico nello sbattere delle sue palpebre senza ciglia, o in un quasi impercettibile barcollio, degno dei più grandi attori hollywoodiani»[8].
A distanza di quasi dieci anni, e dopo avere realizzato un'altra importante produzione di animazione 3-D, *A Bug's Life*[9], gli studi Pixar sfornano, nel 1999, *Toy Story 2* che, contro ogni aspettativa, supera di gran lunga il prototipo. I sostanziali progressi, attuati dal team di Lasseter sui programmi di animazione, hanno permesso una migliore definizione grafica e una maggiore fluidità nei movimenti dei personaggi e della virtuale cinepresa che si muove davanti ad essi.
La scena iniziale di *Toy Story 2* riassume da sola le ambizioni del regista di farci dimenticare la virtualità del film. In modo geniale, il film inizia con un depistaggio. Si vede Buzz che, tra mille pericoli, affronta l'imperatore Zurg da cui viene incenerito: il campo dell'inquadratura si allarga per mostrarci la vera natura di questa scena: è un videogioco su cui si accanisce Rex, il timido dinosauro di gomma.

nella camera di Andy. Questo falso inizio permette di dare all'originale una vera consistenza, anche se essa è illusoria e immaginaria quanto l'altra. Il videogioco (esistente tra l'altro davvero), nella sua insita virtualità, dà una patente di autenticità al personaggio giocattolo Buzz e alla storia che dobbiamo seguire. La scena seguente riprende i personaggi intenti alla giornaliera riunione sindacale, guidata da Woody, per discutere i problemi del loro microcosmo. Col processo di comparazione, tipico del sistema pubblicitario americano (videogioco = finzione, riunione sindacale = realtà) ci viene tolto qualsiasi dubbio sull'esistenza di quel mondo. A tale scopo vengono spesso utilizzate anche nel corso di *Toy Story 2* citazioni da famosi film della storia del cinema, integrando così lo spettatore medio all'interno della narrazione.

In questo episodio è Buzz che, insieme ai suoi amici, corre in aiuto di Woody che è stato rapito da Al, un collezionista di giocattoli.

A questo punto il film utilizza due piani narrativi paralleli: da una parte ci sono le avventure di Buzz e compagni a spasso per la città in cerca di Woody; dall'altra c'è l'inaspettata scoperta di Woody di essere il personaggio principale di una serie televisiva degli anni Cinquanta.

Un tempo prodotto in serie, ora Woody è diventato una rarità, se non l'unico sopravvissuto di una specie estinta. In questa circostanza fa la conoscenza dei suoi compagni di avventura nella serie, di cui ignorava l'esistenza. Scopre qui di avere un valore diverso da quello affettivo conosciuto nella camera di Andy. Per i nuovi compagni l'atteso arrivo di Woody significa finalmente riavere un'esistenza, dal momento che stavano rinchiusi in uno scatolone. Potranno così andare, secondo i programmi di Al, in un museo di giocattoli in Giappone, dove potranno essere ammirati, ritrovando un'esistenza agli occhi di tutti e di nessuno in particolare, alla stregua delle star cinematografiche. Il nostro cow-boy viene così a contatto con realtà a lui totalmente sconosciute: come quella della cow-girl Jessie che, abbandonata a causa della graduale crescita della sua padroncina, vede nel museo una possibilità di rivalsa sulla condizione di vecchio giocattolo dismesso. Per raccontare la storia di Jessie Lasseter si avvale dell'uso del flashback, ed è ancora una volta la regia ad umanizzare i giocattoli del film.

«Le immagini che illustrano il suo racconto terminano con un gioco di campo-controcampo: abbandonata al bordo della strada, vediamo insieme a lei la vettura allontanarsi [...] e questa immagine ci dà l'intensità del distacco. L'emozione contenuta nella sequenza è costruita dalla regia che utilizza tutte le tecniche classiche [...] del montaggio, della profondità di campo oltre che del punto di vista soggettivo, tutto ciò permette allo spettatore di identificarsi in quello che Jessie prova quando vede la vettura partire»[10].

L'altro personaggio incontrato da Woody, oltre al suo cavallo Bullseye, è il vecchio cercatore d'oro, Stinky Pete, al quale è toccata una sorte più arida di quella di Jessie. Non essendo mai stato comperato è ancora chiuso nell'imballo originale e, di conseguenza, non è mai stato il giocattolo di nessuno. Questa mancanza di relazione affettiva l'ha portato ad un forte risentimento che lo spingerà a fare di tutto per raggiungere il museo e sentirsi importante. È interessante notare come nel mondo particolare dei giocattoli l'essere acquistato influisca profondamente sull'identità del soggetto scelto.

Quando Buzz e i suoi compagni raggiungono la casa di Al per salvare l'amico si trovano di fronte un Woody indeciso se accompagnare Jessie e Stinky in Giappone o tornare ad essere il gioco di Andy, cioè, come dice Tesson, incerto tra un mondo fordiano (raggiungere i membri della propria comunità, quella western) e un mondo hawksiano (ritornare con la comunità degli amici). L'umanizzazione dei giocattoli si intensifica durante le peripezie finali in aeroporto in cui Woody decide, aiutato dai suoi vecchi amici, di portare a casa di Andy Jessie e il fido cavallo Bullseye. Essa si completa quando Woody, tra due forme di morte, sceglie quella più prevedibile e umana, ossia ritornare ad essere il gioco di Andy ed accettare il destino di essere un giorno abbandonato. Il finale ci riporta all'inizio della storia, quando Woody mette in pericolo la sua vita per salvare il pinguino Wheezy che, abbandonato da Andy, viene messo in vendita.

L'altro piano parallelo del film è rappresentato dalle avventure di Buzz e dei suoi amici per raggiungere Woody. Esse sono un susseguirsi di battute e gag esilaranti, piene di citazioni cinematografiche, da *Guerre Stellari* (quando l'imperatore Zurg confessa al doppio di Buzz di essere suo padre) a *Terminator* (nella bellissima scena dell'incidente automobilistico dove un camion parte di traverso e si rovescia). La sequenza di questo incidente contiene una magistrale scena di suspense: un giocattolo rimane attaccato ad un chewingum ed evita per un pelo di essere schiacciato. La tensione creata in questa scena è data ancora una volta dalla tecnica di montaggio utilizzata da Lasseter.

Un'altra caratteristica particolare del film, che avvalora l'intento di Lasseter di dare alle sue immagini create dal computer (quindi senza memoria) un'origine, sta nella inclusione, nei titoli di coda, di ciak sbagliati. La presentazione dei personaggi come se fossero stati realmente filmati porta ancora una volta lo spettatore a ricollegare questo film alla grande arte del cinema.

L'introduzione nel cinema d'animazione delle regole del linguaggio cinematografico hollywoodiano apre nuove possibilità espressive in questo campo e nuovi richiami verso questo genere.

In una recente intervista il regista John Lasseter parlando del suo film si è così espresso: «La mia speranza è che quando il film sarà finito, la gente dica: «Se questo film avesse avuto attori reali, non sarebbe stata la stessa cosa; se fosse stato un cartone animato, non sarebbe stata la stessa cosa; se fosse stato un film con dei pupazzi, non sarebbe stata la stessa cosa». Queste storie sono nate per questo strumento, per l'animazione grafica al computer»[11].

Francesco Gualdi

Personaggi di Toy-Story

Bibliografia

Anwar Brett, recensione a *Toy Story 2*, «Film Review», n. 591, marzo 2000, p. 58.

Franco Colombo, recensione a *Toy Story*, «L'Eco di Bergamo», 26 marzo 1996.

Oscar Cosulich, recensione a *Toy Story* , «La Repubblica», 23 marzo 1996.

Oscar Cosulich, "*Toy Story* - Il mondo dei giocattoli", «Rivista del Cinematografo», n. 4, aprile 1996, p. 20.

Yannick Dahan, "*Toy Story 2* - Episode 2, le suicide fantôme", «Positif», n. 469, marzo 2000, p. 43.

Leslie Felperin, recensione a *Toy Story*, «Sight and Sound», n. 3, marzo 1996, p. 51.

Marcello Garofalo, "*Toy Story* - Il mondo dei giocattoli", «Segnocinema», n. 79, maggio-giugno 1996, p. 53.

Marcello Garofalo, "L'astronauta e il cowboy", «Ciak», n. 2, febbraio 2000, p. 60..

Massimiliano Gaudiosi, Dylan Brown, a colloquio con il direttore delle animazioni per Toy Story 2, toy2/toy.htm www.cinemascope.org/page/festival/bologna/dylan/brown.htm.

Maurizio Imbriale, recensione a *Toy Story 2*, «Tempi Moderni», n. 9, marzo 2000, www.tempimoderni.com/2000/marzo/film/

Leonard Klady, recensione a *Toy Story*, «Variety Film Review», 20 novembre 1995.

John Lasseter, intervista apparsa sul sito: *www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/l/lasseter.htm#alto*

Morando Morandini, recensione a *Toy Story*, «Il Giorno», 1 aprile 1996.

Dave Roberts, recensione a *Toy Story 2*, «Film Review», n. 591, marzo 2000, p. 56.

Philippe Rouyer, "*Toy Story* - De la vie des jouets", «Positif», n. 422, aprile 1996, p. 32.

Charles Tesson, "*Les Jouets meurent aussi*", «Cahiers du cinéma», n. 543, febbraio 2000, p. 40.

Note

1 Philippe Rouyer "*Toy Story. De la vie des jouets*", «Positif», n. 422, aprile 1996, p. 32 (trad. mia).

2 Tit. it. *Toy Story - Il mondo dei giocattoli* (USA 1995) di John Lasseter.

3 Tit. it. *Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa* (USA 1999) di John Lasseter.

4 Da un articolo di Oscar Cosulich apparso su «La Repubblica», 23 marzo 1996.

5 Charles Tesson, "*Les Jouets meurent aussi*", «Cahiers du cinéma», n. 543, febbraio 1999, p. 40 (trad. mia).

6 Da un articolo di Morando Morandini su «Il Giorno», 1 aprile 1996.

7 *Ibidem*.

8 Oscar Cosulich, "Toy Story. *Il mondo dei giocattoli*", «Rivista del Cinematografo», n. 4, aprile 1996, p. 20.

9 Tit. it. *A Bug's Life – Megaminimondo* (USA 1998) di John Lasseter.

10 Charles Tesson, *op. cit.*

11 Intervista del 7 febbraio 1999 apparsa sul sito *www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/l/lasseter.htm*

PORDENONE
BOLOGNA
BERLINO
BERGAMO

XIX Giornate del Cinema Muto
Sacile (Pordenone), 14-21 Ottobre 2000

I «geni del male» di Feuillade e il cinema come "Arte Assoluta"

Calendario come sempre ricco ed interessante quello della XIX edizione delle Giornate del Cinema Muto, che per il secondo anno consecutivo si sono svolte nell'accogliente e raccolta Sacile, nell'attesa che venga risolto l'ormai annoso problema di dare una sede definitiva alla rassegna. La manifestazione ha raccolto intorno a sé quasi mille accreditati, tra studiosi e appassionati di cinema delle origini, provenienti da tutto il mondo.
Gli eventi di apertura e chiusura della settimana sacilese sono stati di notevole portata. Un Harold Lloyd in gran forma con la commedia *Speedy*, del 1928, ha dato inizio ufficialmente alla rassegna con l'accompagnamento musicale della Camerata Labacensis diretta da Carl Davis, compositore anche della partitura. Mentre nella serata conclusiva abbiamo potuto entusiasmarci musicalmente e visivamente per *Berlino, Sinfonia di una grande città* (1927) e *Opus 1* (1923) entrambi di Walter Ruttmann, con partiture originali rispettivamente di Edmund Meisel e di Max Butting, dirette da Mark Andreas. Per quanto riguarda il "The Griffith Project", è stato presentato il quarto nucleo della produzione del regista, riguardante l'anno 1910, che comprende ben 86 film che sono stati mostrati in successione cronologica, indispensabile scelta metodologica per delineare lo sviluppo creativo del famoso autore.
La sezione dedicata all'animazione ha potuto spaziare dall'omaggio a Walter Lanz (1899-1994), animatore americano che fu in grado di contrastare i cartoni animati di Walt Disney, con il programma "Lanz 101", in cui si è focalizzata l'attenzione sulla produzione iniziale di questo straordinario disegnatore. Si è quindi approdati ai pionieri del cinema d'animazione nordico.
Restando nelle fredde terre del nord c'è stato anche l'omaggio a Georg af Klerker, già proposto nelle Giornate nel 1986 e quest'anno presente con cinque pellicole restaurate degli anni 1914-1918, un importante omaggio perché molti tratti stilistici del regista possono essere accostati alla cinematografia europea degli anni Dieci.
Chi invece fosse stato più attirato dalla conoscenza o dall'approfondimento della varietà di aspetti del cinema delle origini, certo avrebbe trovato soddisfazione con la visione delle pellicole della sezione intitolata "Mutoscope & Biograph", risalenti agli anni 1896-1903. Ricordiamo che i due termini si riferiscono ai proiettori che avevano la particolarità di mostrare immagini più ampie e stabili. Si tratta di film che avevano originariamente il formato di circa 70 mm (2 pollici e 23/32esimi, per la precisione) che, appunto, assicuravano una notevole nitidezza e ampiezza di immagine. Con il restauro svolto dal Nederlands Filmmuseum di Amsterdam questi film sono stati riportati a nuovo splendore tramite la ristampa su pellicola a 35 mm, con risultati ottimi.
Veniamo ora a quella che, per chi scrive, è stata la vera rivelazione di queste Giornate: la retrospettiva sul cosiddetto "terzo uomo" del cinema francese, dopo Méliès e i Lumiére, Louis Feuillade (1873-1925). Molti e vari i film di una quasi ventennale attività cinematografica del regista, che toccò generi molto diversi tra loro: dalle comiche, alle commedie, ai drammi in costume. Ma ciò che ci è apparso dotato di maggiore forza espressiva e novità sono stati i suoi racconti poliziesco/fantastici. Antenati, se mi si consente il paragone, di ciò che oggi nell'età televisiva potremmo chiamare serie televisive.
Il serial poliziesco era di moda negli anni Dieci, ma il padre cinematografico del mitico ed inafferrabile *Fantômas*, delle avvincenti avventure di *Barrabas* e di *Les Vampires*, solo per citare alcuni dei lavori riproposti alla rassegna sacilese, ebbe il grande merito di saper rendere originali e reali storie che, altrimenti, non lo sarebbero mai state, creando un suo particolare stile.
Abbiamo potuto godere del lavoro di un regista dotato di capacità narrative, in grado di rendere credibili e moderne le storie fantastiche e fiabesche raccontate, dove l'antica battaglia fra Bene e Male viene narrata sotto il cielo di una Parigi fine Belle Époque, con i suoi locali notturni, a volte equivoci, o le sue case signorili, dove si compivano i più efferati delitti. Ma ci siamo anche piacevolmente sorpresi per un'ambientazione insolita (la periferia e la campagna intorno a Parigi), che consente alle vicende e ai loro personaggi di acquistare una connotazione più quotidiana e familiare. La messa in scena, in questi *serial*, non viene mai appesantita con inutili fronzoli o orpelli melodrammatici, mentre il regista dimostra di saper creare situazioni comiche o surreali per alleggerire momenti particolarmente carichi. Storie di mistero, visionarie, dove l'originalità del cineasta arriva alla costruzione di personaggi completamente nuovi e veri. Fantômas e Barrabas sono degli spietati criminali reali e cinici che non appaiono mai ridicoli o eccessivi, ma sempre dotati di un indiscusso fascino malvagio. Personalità anarchiche e antisociali che, pur essendo all'apparenza ben inseriti nel tessuto borghese della società parigina, ne sono i peggiori parassiti e manipolatori. Per quanto riguarda i personaggi femminili, il lavoro di Feuillade non è certo meno accurato. Un esempio per tutti, Irma Vep, interpretata dalla grande attrice Musidora, protagonista ammaliante del serial *Les Vampires*, che anticipa le moderne dark lady hollywoodiane. Modello femminile non più succube di istinti ed emozioni o in balia di uomini forti, bensì loro spietata collaboratrice, fredda e determinata nell'affrontare qualsiasi prova, pronta ad usare ogni arma in suo possesso pur di raggiungere i suoi demoniaci propositi.
Come coda di questa sezione della rassegna, segnaliamo la giornata che la Fondazione Cini di Venezia ha dedicato, l'11 gennaio 2001, al più importante "genio del male" della produzione di Feuillade, *Fantômas*. In quell'occasione è stata presentata la versione integrale restaurata in supporto digitale (DVD) dei primi cinque episodi della serie, realizzati dal regista per la Gaumont nel 1913.
Dal cinema francese al cinema tedesco, per parlare della retrospettiva dal titolo "L'avanguardia cinematografica tedesca degli anni Venti", ossia le esperienze cinematografiche non narrative che hanno interessato il panorama tedesco negli anni Venti, retrospettiva che ci è apparsa ben riuscita e strutturata. La sezione ha presentato un'ampia scelta di film del periodo, dalle delicate fiabe in silhouette animate di Lotte Reiniger, ai primi "scherzi" di Karl Valentin del 1913. Per continuare con Hans Cürlis, che riprese la materialità dell'attività pittorica di artisti come Kandinskij, Grosz, Dix ed altri, riuscendo a raggiungere la contemporaneità delle due azioni, filmare e dipingere. E non va dimenticato l'apporto che il movimento espressionista ha dato alla cinematografia, qui rappresentato dalla straordinaria pellicola *Von Morgens bis Mitternachts* (Dal mattino a mezzanotte, 1920) di Karl Heinz Martin, film rigorosamente in bianco e nero, dalla scenografia ai costumi ai volti degli attori; visione di cose e persone deformata dalla mente di un cassiere di banca preso da torbidi desideri. Memorabile la sequenza della corsa ciclistica per l'uso della lente deformante in riprese che anticipano il lavoro dell'avanguardia, ma in cui ritroviamo tutti gli elementi del fotodinamismo di Anton Giulio Bragaglia.
La ricerca e reale sperimentazione di un

"cinema assoluto" passa obbligatoriamente attraverso gli *Opus* e i film pubblicitari di Ruttmann, Eggeling e la sua *Diagonal Symphonie* (restaurata di recente) ed i lavori di Hans Richter. Erano presenti anche pellicole di Oskar Fischinger, che cercò con i suoi *Studie* di sincronizzare musica e composizioni astratte.
La sperimentazione porta anche dal "film assoluto" al "film concreto", dall'astrazione al cinema diretto, per esempio attraverso i lavori di Laslzó Moholy-Nagy e Wilfried Basse. L'analisi si sposta ora nell'ambiente reale: la città, che viene ripresa nella sua quotidianità, con taglio documentaristico, cogliendo gli aspetti più marginali ed usuali, poveri, oppure tecnologici, nel caso di Moholy-Nagy, o nella spontaneità di un mercato rionale, ricco di figure bizzarre ma umane, nelle poco conosciute pellicole di Basse.
Questa ricerca trovò la sua realizzazione più avanzata con Ruttmann e il suo *Berlin, die Sinfonie der Großstadt*, "sinfonia visiva" dove il gioco ritmico delle inquadrature si applica agli elementi che fanno parte della vita reale, e la partitura musicale gioca quel ruolo primario tanto inseguito dagli altri sperimentatori. Disse Ruttmann a proposito di *Berlin* nel suo articolo "Prinzipielles zum Tonfilm" (Principi del fonofilm, 1929): «Ho dato una struttura ritmica agli elementi visivi così che il loro sviluppo non è legato a un'azione e i contrasti si producono da soli».
Con questa splendida pellicola, che negli anni mantiene immutato il suo fascino e la capacità di coinvolgere e sorprendere lo spettatore, si è conclusa questa edizione delle Giornate, dando appuntamento a tutti, studiosi e appassionati, al 2001, per il ventennale del Festival.

Gabriella Camisa

III Future Film Festival
Bologna, 19-23 gennaio 2001

Il fascino dello storyboard

Quest'anno il Future Film Festival ha finalmente dedicato un incontro alla *storyboard art*, riconoscendole un ruolo fondamentale nel processo di impostazione e visualizzazione delle riprese cinematografiche.
Lo *storyboard*, rivelatosi uno strumento prezioso fin dai tempi del cinema muto, è stato successivamente utilizzato anche da registi del calibro di Hitchcock (che ne era un grande estimatore) e di Fellini, il quale grazie al disegno è riuscito a costruire le scene più grandiose e complesse del suo cinema.
Con la nascita dell'animazione digitale l'utilità dello *storyboard* è diventata necessità: basti pensare alle grandi produzioni hollywoodiane in cui la fase di visualizzazione si rivela indispensabile, soprattutto per le sequenze d'azione. Con una serie di disegni in successione è possibile visualizzare quella che sarà la struttura di un intera sequenza filmata, controllandone in anticipo l'effetto di ritmo e la struttura narrativa. Tutte le grandi società specializzate nei diversi settori dell'animazione in 3-D (Pixar Animation Studios, Pacific Data Images, Aardman, per citarne solo alcune) utilizzano da sempre gli *storyboards* e soprattutto gli *storyreels* (*storyboards* digitali), come fase di verifica preliminare di quello che sarà il complesso lavoro degli animatori.
L'arte dello *storyboard* segue una specifica grammatica, costituita da regole e convenzioni rigide ma comunque suscettibili di modifiche personali.
Gli organizzatori del Future Film Festival hanno scelto come ospite della sezione John Coven, indiscusso professionista del settore e uno dei più grandi disegnatori di *storyboard* di Hollywood. Coven ha realizzato disegni per ben quaranta lungometraggi, tra cui *I soliti sospetti*, *L'Allievo*, *The Million Dollar Hotel*; ha lavorato per la produzione di videoclip, di cortometraggi e di programmi interattivi.
Il viaggio di esplorazione nel "movimentato" mondo degli *storyboards* è iniziato con la visione di un cortometraggio scritto, disegnato e diretto dallo stesso Coven. La nostra "guida" ha quindi analizzato, fotogramma per fotogramma, alcune sequenze chiave del film, confrontando lo *storyboard* con le immagini girate, soffermandosi su ogni singolo dettaglio dell'operazione e illustrando, a partire da queste immagini, la grammatica convenzionale dello *storyboard*, dotata di suoi specifici codici. Abbiamo così appreso che la freccia posta all'interno dell'inquadratura sta ad indicare un movimento del personaggio o dell'oggetto nello spazio; quando viene posizionata esternamente al margine, essa indica invece il movimento e la traiettoria che dovrà seguire la macchina da presa. Per indicare lo spostamento di un personaggio da un punto all'altro dell'inquadratura si è soliti rappresentare graficamente il medesimo soggetto in due scale diverse, una delle quali lievemente ridotta, e collegare le due figure (posizione A e posizione B) con delle frecce. Per indicare una zoomata lenta (*creeping zoom*) le frecce da usare sono quattro, poste attorno al soggetto/oggetto al quale è indirizzato il carrello ottico.
Coven ci ha spiegato che non sempre quanto previsto nello *storyboard* viene eseguito fedelmente; in molti casi le modifiche apportate sono significative. Resta comunque estremamente importante pianificare tutto il lavoro a tavolino.
Le modalità di costruzione dello *storyboard* sono rimaste pressoché invariate in tutta la produzione di Coven. Ciò che cambia di volta in volta è il tipo di rapporto di collaborazione che si viene ad instaurare con i diversi registi. Coven, inutile dirlo, ama avere piena libertà di espressione, una libertà che è divenuta totale nel caso del cortometraggio che ha avuto modo di dirigere.
Con l'ausilio di più disegni relativi ad una stessa scena, Coven è riuscito a trovare il giusto effetto d'insieme. Per la sequenza in cui il protagonista viene risucchiato dallo scanner del suo computer Coven aveva inizialmente realizzato due disegni: un primissimo piano del viso che si deformava e il particolare di un apparecchio telefonico, che avrebbe dovuto apparire nell'inquadratura immediatamente successiva. In seguito il regista aveva ritenuto più opportuno riprendere il viso e il telefono in un'unica inquadratura, scegliendo in fase di ripresa una messa a fuoco intermedia.
In linea generale è sorprendente notare come, talvolta, gli *storyboards* risultino più interessanti ed "artistici" del prodotto girato e finito!
Coven ha proseguito l'incontro descrivendo il diverso approccio seguito con Bryan Singer e con Wim Wenders. Nel caso di *The Million Dollar Hotel* di Wenders, Coven ha realizzato i disegni relativi solo ad un'esigua parte del film; al momento del suo arrivo il lavoro era già stato quasi tutto pianificato in dettaglio. Coven si è limitato a creare lo *storyboard* della scena dell'elicottero che sorvola Los Angeles e atterra vicino all'insegna dell'Hotel.
Con Bryan Singer è stato molto diverso. Coven ha parlato di una stretta e continua collaborazione e di esperienze ogni giorno diverse. L'ultima collaborazione tra i due è stata la complessa trasposizione cinematografica dal fumetto *X Men* (Usa 2000), per la quale gli *storyboards* di Coven hanno rappresentato uno strumento di importanza determinante nella "metamorfosi" del fumetto in una serie di sequenze per il grande schermo (per la gioia dei cinefili, le bellissime tavole originali di Coven sono state esposte nella sala principale di accesso al Future Film Festival).
Singer si era già affidato ai disegni di Coven per le sequenze chiave del suo *I soliti sospetti*, ma nella realizzazione di *X Men* essi hanno costituito lo strumento fondamentale per prevedere e coordinare la struttura grafica complessiva, gli effetti dinamici e spettacolari (salti, voli, scontri, esplosioni), gli effetti speciali e, in particolar modo, i numerosi interventi in *computer graphic*. Una delle maggiori preoccupazioni di Singer è stata quella di garantire, nel modo più fedele possibile, una continuità tra film e fumetto anche attraverso una attenta cura dei costumi e del trucco degli interpreti, indispensabile per evidenziare appieno gli spettacolari poteri mutanti dei protagonisti.
Ancora una volta è stata la tecnica dello

storyboard a rendere possibile, e in tempi brevi, questo passaggio fondamentale.
Coven tende a utilizzare moltissimi primi piani soprattutto nelle scene chiave. Un esempio significativo, nel suo cortometraggio, è la scena in cui un personaggio riesce a prendere l'impronta dell'occhio di un altro personaggio e a falsificare la propria, ingannando lo scanner. Nelle quattro tavole in sequenza dello *storyboard* l'occhio viene disegnato da Coven in primissimo piano nei momenti principali della sua trasformazione: occhio chiuso, poi semiaperto, poi con la pupilla che comincia a cambiare forma, infine occhio spalancato e limpido.
Ma a che punto uno *storyboard* può considerarsi del tutto compiuto e finalmente pronto per essere consegnato nelle mani del regista? E a quanti "rimaneggiamenti" viene sottoposto prima di questo fatidico momento? Queste sono state le domande più frequenti rivolte a Coven dal pubblico durante la conferenza stampa. Le sue risposte non hanno lasciato adito a dubbi: le sue tavole sono da considerarsi completate solo nell'attimo in cui gli vengono letteralmente tolte di mano, mai prima.
Osservando da vicino le tavole di Coven si ha la sensazione di trovarsi di fronte ad immagini in movimento, grazie all'incredibile realismo e dinamismo di corpi e oggetti che sembrano improvvisamente prender vita e balzare fuori dall'inquadratura. Straordinariamente cinematografico.

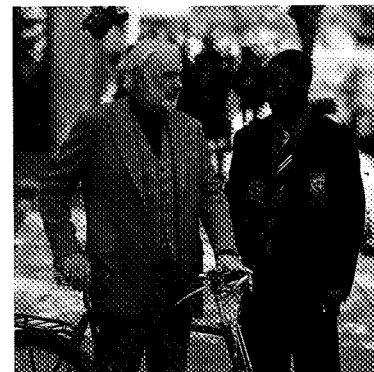
Mila Ciammaichella

LI Internationale Filmfestspiele Berlin
Berlino, 7-18 febbraio 2001

Un monumento a Fritz Lang

In attesa di un tributo scultoreo in bronzo (proporrei a Coblenza, nel Deutsches Eck, accanto ma naturalmente sovrastante la statua equestre dell'Imperatore Guglielmo I), Fritz Lang ha avuto comunque un suo monumento.
In occasione della retrospettiva organizzata dall'ultimo Festival di Berlino, il nuovissimo Filmmuseum gli ha dedicato un volume di oltre cinquecento pagine, di grande formato, in tre lingue, con centinaia di immagini.
L'intento era innanzitutto quello di completare una biografia, illuminandone alcuni passaggi finora in ombra o appena tracciati (sulla sua vita lo stesso autore era stato sempre avaro di particolari), con l'aiuto di materiali inediti, riguardanti, ad esempio, nel periodo americano, il suo impegno a favore di altri emigrati, tra cui lo stesso Brecht. L'intento era anche quello di arricchire, attraverso questa via, la presenza del regista dentro i suoi film, le connessioni tra l'opera e una personalità.
Il volume offre a questo riguardo un contributo di conoscenza nuovo e importante, per la grande quantità di documenti presentati (e offerti anche alla verifica del lettore). Una vera scoperta è la corrispondenza con Eleanor Rosé (una vecchia fiamma di gioventù) che si protrae fino alla morte del regista e ci consente di cogliere aspetti importanti anche della vita pubblica di Lang e testimonianze originali dello stesso sul proprio lavoro. Altri documenti portano alla luce i rapporti tra Lang e altri protagonisti della vita culturale coeva (ad esempio Adorno), assai più fitti e approfonditi di quanto sapessimo e immaginassimo.
Su questi versanti e per tutte queste ragioni il volume è non solo prezioso, ma esemplare per la qualità della ricerca che lo sostiene e per i risultati del lavoro. L'équipe coordinata da Wolfgang Jacobsen conferma la sua posizione di punta nel quadro della ricerca storiografica internazionale. E conferma il ruolo d'avanguardia della Stiftung Deutsche Kinemathek (ora Filmmuseum - Deutsche Kinemathek) nel valorizzare i propri archivi e nel coinvolgere altre istituzioni internazionali in progetti di enorme impegno e inappuntabili, anzi, torno a dire, esemplari sul piano del metodo scientifico.
Tuttavia..., tuttavia. Il problema è costituito dai modelli in cui questo lavoro viene inserito. E nel nostro caso è uno sostanzialmente il modello di riferimento: quello dell'*autore*, così come rifondato in ambito cinematografico negli anni Sessanta, all'avvento del cinema moderno, e cui la stessa Lotte Eisner (con le monografie su Lang e Murnau) ha dato un contributo significativo. È vero, ricostruire la biografia di una personalità sembra portare naturalmente verso questa impostazione, assegnarle una base oggettiva. Ma il vincolo è del tutto ingannevole. Perché l'impresa in questione è ben più che una raccolta di fonti biografiche. Perché, anche se così fosse, molteplici potrebbero essere, e non univoche, le possibilità di lettura e collocazione degli stessi materiali. In concreto, quelli proposti dal volume berlinese potrebbero essere inquadrati all'interno di una storia dei generi, dell'emigrazione tedesca in America, dell'evoluzione degli stili cinematografici, dei modi di produzione (europei e hollywoodiani) e via dicendo. E non solo pensati per rinsaldare i legami tra l'*opera* di un artista e la sua vita. Una delle questioni più controverse, o meglio *aperte* (ma di fondamentale e originale importanza) nell'attività di Fritz Lang è la collocazione dei suoi film nel contesto *plurale* del cinema tedesco degli anni Venti e del cinema americano degli anni Quaranta-Cinquanta. Rispetto al primato degli stili nel cinema weimariano (al di là delle sintesi d'autore), rispetto al primato dei generi nel cinema hollywoodiano (al di là delle moderne interpretazioni autoriali), i film di Fritz Lang occupano una posizione chiave ed emblematica. Per muoversi in quest'ottica, tuttavia, occorre leggere il volume della Berlinale come contro se stesso, e comunque sempre "controcorrente".
Perché questa ostinata enfatizzazione della nozione d'autore nella cultura cinematografica contemporanea? Perché quando i sistemi culturali muovono verso direzioni totalmente diverse (prescindendo ora dal giudizio che di esse si può dare) l'istituzione cinematografica si affida tutta a questo modello e anzi a una sua monumentalizzazione?

l. q.

Fritz Lang. Leben und Werk. Bilder und Dokumente / Fritz Lang. His Life and Work. Photographs and Documents / Fritz Lang. Sa vie et son œuvre. Photos et documents, a cura di Rolf Aurich, Wolfgang Jacobsen, Cornelius Schauber, con la collaborazione di Nicole Brunnhuber e Gabriele Jatho, Jovis, Berlin 2001, 512 pp.

Scoprendo Forrester

Un celebre scozzese

Scoprendo Forrester *(USA 2001)*
di Gus Van Sant

Scoprendo Forrester racconta la storia di Jamal Wallace, sedicenne di colore del Bronx con un innato talento da scrittore e da cestista. Per scommessa Jamal entra in contatto con William Forrester (Sean Connery), un vecchio misterioso, chiuso da anni nel suo appartamento. Forrester è in realtà uno scrittore, autore di un solo libro di grande successo, che si è ritirato a vita privata da trent'anni. Tra i due nasce un'amicizia e una collaborazione reciproca che porterà Forrester a riscoprire i piaceri del mondo e Jamal ad usare al meglio le sue doti innate.
Dopo "l'esercizio di stile" di *Psycho* (1998), Gus Van Sant ritorna a raccontare la storia di un ragazzo prodigio, tematica già sviluppata con successo in *Will Hunting - Genio ribelle* (1997). Entrambi i film sono infatti incentrati sul rapporto tra un giovane genio, proveniente da ambienti degradati, e la sua guida, un exgiovane talento che vive una situazione di crisi personale.
In *Will Hunting - Genio ribelle* avevamo a che fare con una personalità ben definita, un personaggio incontrollabile e autodistruttivo, turbato da un passato di violenze e incapace di prendere decisioni per il futuro; forte e sicuro delle sue capacità intellettuali come debole e incerto nei suoi rapporti interpersonali. In *Scoprendo Forrester* Jamal è invece un personaggio piatto. L'unica manifestazione palese della sua genialità consiste in una sfida all'ultima citazione letteraria con un suo antipatico insegnante. Abbandonato prematuramente da un padre che, nonostante tutto, ha avuto una parte importante nella sua scelta di dedicarsi alla scrittura, la sua vita scorre tranquilla nel Bronx, tra una partita di basket giocata con gli amici ed i momenti spesi nello studio.

Anche la figura di Forrester non è del tutto convincente. Egli è un vecchio voyeur che trascorre le ore a spiare dalla finestra, celando la sua curiosità dietro l'alibi della passione ornitologica.
Segregato da trent'anni in un appartamento a seguito della morte del fratello e con l'unica consolazione del successo avuto dal suo libro, passa le sue giornate guardando la televisione, bevendo whisky e cercando di scrivere qualcosa di nuovo con la sua macchina da scrivere.
Insomma, il Forrester di van Sant rappresenta il classico stereotipo dell'artista ribelle: pazzia ed eccentricità si fondono in lui con la tragedia personale che si cela nel suo animo e che ha finito per tracciare un solco fra lui e il mondo esterno.
Inoltre, pesa troppo su di lui l'immagine divistica di Sean Connery. Non solo vengono sottolineate le comuni origini scozzesi condivise fra personaggio e interprete, ma anche la cospicua presenza di fotografie di quest'ultimo disseminate lungo la trama del film portano lo spettatore ad identificare a tratti il protagonista della finzione con il passato cinematografico dell'attore Connery. In questo senso, più che con la storia di un giovane scrittore ci sembra di avere a che fare con il ritratto del più famoso agente segreto del grande schermo.
I personaggi satelliti non trascendono mai la funzione per la quale sono stati creati. Gli antagonisti sono ben definiti e facilmente identificabili, così come lo sono la ragazza innamorata, l'amico deluso, la famiglia comprensiva e affettuosa nonostante le difficoltà, ecc.
Scoprendo Forrester è un film che si snoda attraverso pochi luoghi ben saldi; non penetra oltre l'apparenza più scontata e superficiale delle cose, ma si limita a toccare solo di sfuggita temi importanti e meritevoli di ben altri sviluppi. La differenza più evidente che riscontriamo tra il Bronx e la lussuosa scuola privata alla quale accede Jamal è che qui le reti del canestro non sono di catene ma di corda e che i ragazzi indossano abiti eleganti.
L'argomento della trentennale autosegregazione dello scrittore è affrontato anch'esso con poca perizia di analisi, tanto che il film scade nel luogo comune di mostrare Forrester, alla prima uscita di casa, aggirarsi in bicicletta per le strade notturne del Bronx.
In poche parole la nuova opera di Gus van Sant è incentrata su una vicenda banale, ricca di situazioni fin troppo abusate, che il regista risolve in modo scontato, non riuscendo a far scattare nel suo pubblico i meccanismi del coinvolgimento emotivo. La regia non riesce a far passare inosservate le numerose pecche di una sceneggiatura che alterna i luoghi chiusi, sedi dell'attività creativa, con gli spazi aperti, dove si pratica il gioco, ma restando troppo concentrata nell'articolare gli sviluppi della dialettica interno/esterno.
Vi sono inoltre tentativi, più volte reiterati, di mettere "in quadro" la realtà, giocando con la finestra della casa di Forrester, con i numerosi schermi televisivi accesi contemporaneamente e con le foto ingigantite a tutto schermo, pratica questa niente affatto originale e che non porta qui ad esiti degni di nota.
Non so se questo film riuscirà nel tentativo di ripetere nelle sale il successo di *Will Hunting - Genio ribelle* dopo il mezzo flop di *Psycho*.
Sicuramente *Scoprendo Forrester* riesce a dimostrare come non tutte le storie del "ragazzo povero che ce la fa" siano automaticamente interessanti e come, anche su un soggetto dal sicuro impatto emotivo, un po' di lavoro di sceneggiatura sia indispensabile.

Stefano Baschiera

XIX Bergamo Film Meeting
Bergamo, 17-25 marzo 2001

Spigolature

Pur non potendo offrire resoconti particolareggiati, è però opportuno partire da un quadro generale del Bergamo Film Meeting e del suo programma. A fianco del tradizionale concorso - invero abbastanza deludente in alcune sue proposte, tra cui l'esanime primo film del "Dogma" italiano (*Diapason* di Antonio Domenici) - sono state proposte altre otto sezioni, intitolate rispettivamente "Graham Greene e il cinema", "Jacques Demy e un po' di Varda", "Fleisher Studio"[1], "Proposte Acid"[2], "Classici ritrovati", "Midnight Movies", "Invideo"[3] e infine "Sorprese e Anteprime".
Graham Greene (1904-1991), poliedrico scrittore inglese autore di romanzi di spionaggio ma anche di conflittuali storie d'amore, ha avuto durante la sua lunga carriera un incessante contatto con il cinema, sia per via indiretta (adattamenti di suoi romanzi) sia per contatto diretto (sceneggiature tratte da sue opere precedenti, sceneggiature da opere altrui oppure soggetti e sceneggiature originali destinati a volte a diventare romanzi in seconda battuta). I registi che si sono cimentati con Greene sono stati molti e più o meno famosi: di conseguenza, i risultati dei singoli film sono comprensibilmente piuttosto difformi - con vere e proprie sorprese in negativo anche tra i grandi nomi - e comunque assai eterogenei sul piano estetico. Certo, svettano le collaborazioni con Carol Reed, tanto riuscite che il binomio regista-sceneggiatore è stato definito *«a perfect collaboration»*[4].
La retrospettiva su Jacques Demy è stata forse il cuore della rassegna bergamasca. Essa ha fedelmente ripercorso tutte le opere del regista francese, escludendo solo alcuni cortometraggi e un film televisivo (*La Naissance du jour*, 1980).
L'occasione è stata un importante momento per rivalutare un autore di musical atipici sulla cui carriera ha lungamente pesato l'equivoco di un giudizio estetico che ha finito per fare di lui solo un cantore di sentimentali sdolcinatezze e per travisarne e talora rifiutarne la natura inquieta e non riconciliata[5].
Tra le proposte "Acid", è stata meritevole di attenzione *De l'histoire ancienne* di Orso Miret, film francese tutto giocato intorno al peso della memoria storica e che intreccia il piano collettivo con quello famigliare. Miret mette in scena un complesso scavo nella psicologia di tre figli i quali intrattengono un rapporto conflittuale con il ricordo dell'eroismo paterno, rapporto che non mancherà di risolversi in tragedia.
La sezione relativa ai "Classici ritrovati" ha visto la prosecuzione di un lavoro su Robert Bresson iniziato l'anno scorso: se nel 2000 c'era stato il restauro di *Pickpocket* (1974), l'ultima edizione del Film Meeting ha regalato una magnifica copia di *Au hazard Balthazar* (1966) sottotitolata in italiano. Il film di Bresson, vero miracolo di semplicità e di intensità, è la storia parallela di un asino e della sua padrona: due fili che si intrecciano per sottolineare l'assurda malvagità di un'esistenza in una deriva verso il nulla.
Il continuo transito da un filo all'altro, con il gioco di rimandi e di assonanze che ciò produce, consente al regista di evitare qualsiasi didascalismo e di attestarsi su un registro dalla drammaticità palpabilissima, anche se non enfatica.
I due *Midnight Movies* proiettati nel corso di quest'edizione del Meeting sono stati *Les Yeux sans Visage* (Occhi senza volto, 1959) di Georges Franju e *The Wicker Man* (1973) di Robin Hardy. Il primo è una riflessione sull'impresa frankensteiniana di un chirurgo folle che uccide giovani ragazze per trasferire la pelle del loro volto sul viso sfigurato di sua figlia. La sua *hybris* verrà punita dalla rivolta della figlia che, dopo un'ambigua connivenza con i crimini del padre, si rassegna all'irreparabilità della sua menomazione e sembra conquistare una redenzione *in extremis*. Il secondo film è invece un horror spurio in cui la tensione nasce dall'incomprensione tra due culture estranee, seguita dal regista con l'attenzione di un etnologo, ma il cui tono si alleggerisce grazie a uno humour *tipically british* giocato sulla sessuofobia del protagonista.
Infine, riguardo alla sezione "Sorprese e Anteprime", non si può tacere dell'ultimo film di Agnès Varda, *Les Glaneurs et la glaneuse* (2000). Seguendo la vita di emarginati che praticano la spigolatura (rurale o urbana), la Varda propone alcuni intensissimi incontri umani e allo stesso tempo costruisce una magnifica metafora del cinema: spigolatura d'immagini lungo le strade del nostro mondo.

Francesco Cattaneo

Note

1. I fratelli Fleisher (Max, Dave, Lou e Charles) lavorarono nel campo dell'animazione e rimasero in auge per un ventennio tra le due guerre mondiali disegnando famosi personaggi come il pagliaccio Ko-Ko, il cane Fitz e Betty Boop.
2. La sigla Acid sta per Agence du Cinéma Indépendant pour sa Diffusion. L'associazione è stata creata in Francia nel 1992 e si occupa della promozione di film indipendenti, soprattutto francesi. Per notizie più complete sull'Acid si veda il catalogo generale del XIX Bergamo Film Meeting, pp. 38-39.
3. Nella sezione è stata organizzata una rassegna su Peter Callas.
4. O. Falk, *Travels in Greeneland: The Cinema of Graham Greene*, Quartet Books, London-Melbourne-New York 1984, p. 77. L'accoppiata Greene-Reed si è rinnovata per tre volte in occasione di *The Fallen Idol* (L'idolo infranto, 1948), liberamente tratto dal racconto *Lo scantinato*; di *The Third Man* (Il terzo uomo, 1949), preso da un soggetto originale dello scrittore poi divenuto romanzo; e, infine, di *Our Man in Havana* (Il nostro agente all'Avana, 1960), venuto alla luce dall'omonimo romanzo.
5. Tali sono le considerazioni di Flavio Vergerio espresse nel saggio "Origini di storie, destini incrociati, traversata dello specchio", in Flavio Vergerio - Angelo Signorelli (a cura di), *Jacques Demy e un po' di Varda*, catalogo relativo all'omonima retrospettiva. La retrospettiva è stata "integrata" da tre film di Agnès Varda, moglie di Demy, autrice di opere in cui un intenso ricordo si confonde sovente con segmenti documentaristici, sia quelli ricostruttivi che quelli inventivi (*Jacquot de Nantes*, 1990; *Les Demoiselles ont 25 ans*, 1992; e *L'Univers de Jacques Demy*, 1995).

Sguardi sul cinema d'animazione

Possiamo guardare all'evento-festival come ad un ampio contenitore di materiali eterogenei, spesso altrimenti introvabili. Dal contenitore possiamo prelevare singoli oggetti testuali, staccarli dall'evento–flusso e riproporli secondo un disegno diverso, personale. "Risorse Umane" attinge all'evento bolognese del "Future Film Festival - Nuove tecnologie del cinema d'animazione" (19-23 gennaio 2001) per soffermarsi su alcuni dei materiali presentati. Il cinema d'animazione è tradizionalmente cinema emarginato, estromesso dai grandi circuiti del mercato: questo è uno dei motivi per cui decidiamo di dedicarvi uno sguardo più attento, pensoso. Tradizionalmente emarginato, non necessariamente. Esistono lungometraggi d'animazione che ricevono un buon trattamento da parte del mercato: è per sottolineare questa disparità che accostiamo *Chicken Run* di Nick Park & Peter Lord al più sommerso *Jin-Roh* di Hiroyuki Okiura.
Da non trascurare, nell'attuale panorama, le tendenze espressive che prevalgono nei palinsesti televisivi. Pensiamo al nuovo *Duckman*, a *I Griffin*, alle ultime serie confezionate dal Giappone, come *Dr. Slump & Arale*, che mentre scriviamo inizia ad alternarsi agli ormai anziani *Simpson*. Pensiamo al "futuro dei Toons", per prendere in prestito il titolo della relativa sezione del festival: a dimostrazione della vitalità spesso provocatoria di un cinema tutt'altro che debole (nel bene e nel male), quando si ritaglia spazi nelle nostre visioni. Anche se sono (soltanto) quelle televisive.

Valentina Re

Galline senza voce

Chicken Run (GB 2000)
regia: Peter Lord, Nick Park; *soggetto*: Peter Lord, Nick Park; *sceneggiatura*: Karey Kirckpatrick; *fotografia*: Tristan Oliver, Dave Alex Riddett; *montaggio*: Mark Solomon; *musiche*: Harry Gregson-Williams, John Powell; *costumi*: Sally Taylor; *effetti speciali*: The Computer Film Company; *produzione*: Peter Lord, Nick Park, David Sproxton, Lenny Young per Aardman Animations/Allied Filmakers/DreamWorks; *durata*: 84 min.

Chicken Run è la storia di alcune gallinelle tenute prigioniere dentro un pollaio/lager, desiderose di sfuggire ad un tragico destino: chiunque non depositi l'uovo a colazione finisce sulla tavola per cena. Con l'arrivo del ruspante e presunto "pollo volante" Rocky, i progetti si concretizzano e la fuga è organizzata in ogni minimo dettaglio. Niente va come dovrebbe andare, ma tutto va per il meglio, con tanto di storia d'amore e rocambolesca fuga finale.
Prima di tutto bisogna precisare che questo film parte svantaggiato per due fondamentali motivi: il doppiaggio e *Wallace & Gromit*. Ma andiamo con ordine...
Chicken Run lo abbiamo visto in anteprima nazionale, il 5 dicembre a Bologna, nell'ambito del Future Film Festival, e lo abbiamo visto doppiato. Questo in primo luogo va a completo demerito di un Festival pieno d'ambizioni ma non sempre in grado di realizzarle, che finisce col danneggiare un evento di una certa importanza qual è un'anteprima e, ahimè, col rivelare gli effettivi limiti di un prodotto non eccelso. Se nella versione originale si era voluto puntare su voci di sicuro effetto (e richiamo) quali quelle di Mel Gibson per Rocky e Miranda Richardson per Mrs. Tweedy, nella versione doppiata il senso di una tale scelta si perde.
Quando, infatti, si sceglie un attore o un'attrice di chiara fama per dare voce ad un'idea di plastilina, si procede costruendo il personaggio in questione, anima e corpo, su un determinato tipo di voce e su un determinato background artistico interpretativo: tutto questo è immediatamente perso nel momento in cui si compie una sostituzione, per quanto adeguata. Quanto dei certi ed innumerevoli riferimenti al Mel "Braveheart" Gibson abbiamo perduto non lo sapremo mai, abbiamo solo potuto intuirlo... Questo non è problema da poco in un film in cui si tengono riunioni, adunate, conferenze e monologhi interminabili, in un film in cui insomma si parla fin troppo.
Ed eccoci a *Wallace & Gromit*...
Vi ricordate gli eloquenti silenzi che accompagnavano gli altrettanto eloquenti sguardi scambiati tra un cane e il suo padrone? Vi ricordate la carica surreale e la potenza catartica del riso intelligente? Scordatevi tutto questo, o quasi... *Chicken Run* è un buon film, divertente, corretto, educat(iv)o e carico di buone intenzioni, un film per famiglie come lo sono le stagionali uscite targate Disney, ma non ha niente a che vedere con le potenzialità che i suoi creatori hanno avuto modo di rivelare in passato. Peccato.
La storia di Gaia e compagne è, di fatto, una storia tanto semplice quanto potenziale. Quello che le manca è la spinta decisiva, la forza e la potenza del sarcasmo senza il timore dell'irriverenza. *Chicken Run* è un film d'*animazione* che dell'*animazione* confonde e maschera il valore e l'autonomia. A rivelarlo sono proprio le sequenze più riuscite, per quanto anch'esse legate a vecchi stereotipi, come la straordinaria fuga finale dalla macchina sforna-pasticci-di-pollo con decollo sull'aereo improvvisato.
Finalmente la situazione prende vita imboccando la strada che meglio le riesce: una dopo l'altra si succedono sequenze senza fiato che risvegliano il genio inventivo dell'improvvisazione, in queste cerebrali gallinelle e nei loro creatori. Come già la storica sequenza di Gromit in *The Wrong Trousers*, 1993 (la ricorderete viaggiare su un binario che costruisce *in progress*, nel tentativo di fuggire al pollo/pinguino assassino...) aveva dimostrato, questo tipo di operazioni sono uno dei punti di forza del team Park e Lord. Velocità esasperata e situazioni limite, tutte giocate sulla buffa condizione di queste strane creature che non sono né carne né carta e che sanno vantare una capacità espressiva di gran lunga superiore a quella di una qualunque delle loro voci. Ma non bastano questi per mirabili passaggi a risollevare un film che rivela un respiro corto, a tratti asmatico per i suoi "soli" ottanta minuti, per quanto godibile e ben confezionato, per quanto intelligente e di gusto. Non bastano a compensarci della nostra delusione.
Quello che di fondamentale manca è il saper rendere produttivo l'incontro tra il "gallinaceo" e l'"umano": il film non riesce a miscelare con equilibrio caratteristiche pregnanti di queste due realtà animali che s'incontrano nel mondo della plastilina, non riesce a distribuirle con sprezzo

di qualunque correttezza. E invece galline troppo umane e uomini poco polli si appiattiscono nonostante le splendide corazze dei loro corpi di attori inesistenti. Dopo la genialità di *Wallace & Gromit*, da Park e Stone e dal loro passaggio al lungo ci aspettavamo qualcosa di più.
Soprattutto quando piccoli sprazzi s'intravedono ancora, buttati lì senza clamore, come il cappio di lana rosa che Baba realizza, inconsapevole, nel suo incessante sferruzzare, vittima di una coscienza che non sa di avere e che non intende riconoscere. Splendida, muta, delicata, amara e sarcastica frazione di sequenza.
Ci auguriamo quindi che la fine di un team glorioso non sia quella di realizzare confezioni natalizie cariche di buoni sentimenti e che non prevedono sforzi, oltre all'obsoleto (ma pur sempre divertente, ammettiamo...) gioco delle, fin troppo evidenti, citazioni: da *Stalag 17* (*id.*, Billy Wilder, 1953) a *I predatori dell'Arca Perduta* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981), a *La grande fuga* (*The Graet Escape*, John Sturges, 1965). Meglio lasciare alla DreamWorks ciò che appartiene alla DreamWorks (che è poi quanto da essa ci attendiamo), nel bene e nel male....

Margherita Chiti

Un film disegnato

Jin-Roh (Giappone 2001)
regia: Hiroyuki Okiura; *sceneggiatura:* Mamoru Oshii; *produzione:* Bandai Visual; *musiche:* Hajime Mizoguchi.

Tra le proposte più interessanti di questa edizione del Future Film Festival di Bologna si è messo sicuramente in evidenza *Jin-Roh*, lungometraggio di animazione giapponese del 1998. Basta nominare i nomi dei due ideatori di *Jin-Roh* per capire come il film si inserisca nella storia più recente di questo genere di produzione: Hiroyuki Okiura, il regista, può già vantare una cospicua esperienza in produzioni di successo come *Akira* (1988) e *Ghost in the Shell* (1985); per non parlare poi di Mamoru Oshii, che firma la sceneggiatura, già autore di *Ghost in the Shell* e *Angel's Egg* (tit. orig. *Teshiro Tamago*, 1982), nonché collaboratore di opere come *Beautiful Dream* (1984, secondo film di Urusei Yatsura).
Nonostante le indubbie affinità con i film sopracitati, *Jin-Roh* se ne distacca ampiamente per diversi motivi, dovuti principalmente all'originale sceneggiatura di Oshii.
Il film è ambientato in un Giappone possibile, senza scomodare robot volanti e/o lucertoloni radioattivi, ma semplicemente soffermandosi nella descrizione di un mondo sull'orlo della guerra civile dopo anni di dittatura militare e miseria.
A seguito di numerose rivolte e di una forte guerriglia urbana portata avanti da un gruppo eversivo denominato "The Sect", il governo istituisce il CAPO (Capital Police Organization) un gruppo speciale da affiancare alla polizia nella gestione delle rivolte.
Il CAPO si avvale al suo interno di una squadra (i Panzer) equipaggiata con armi avanzate e con un'armatura altamente tecnologica che disumanizza i soldati che la indossano (a prima vista si possono immediatamente scambiare per robot). D'altronde questo equipaggiamento è l'unica forte concessione alla fantascienza[1].
In questa gestione quasi militare del paese, aleggia la leggenda della Brigata del Lupo (da cui il titolo del film), un gruppo di controspionaggio molto potente e pericoloso.
Nel bel mezzo di una rivolta iniziamo a seguire una ragazzina "cappuccetto rosso" (sono così nominate le ragazze che trasportano armi per conto della "Setta") che, dopo aver consegnato una molotov, si dirige alle condotte fognarie per incontrare gli altri membri del gruppo. Qui viene sorpresa da un "Panzer" che la blocca: la ragazza si fa saltare in aria con una bomba.
Tolta l'armatura, scopriamo il soldato nella sua "umanità": è Kazuki Fuse, un ragazzo molto giovane, che viene sottoposto ad un processo (per la sua esitazione a far fuoco) e riavviato all'addestramento.
Ma ormai è in crisi, l'immagine della ragazza morta lo tormenta; cerca conforto rendendo omaggio alla sua tomba, dove incontra la sorella, Kei Amamiya, con la quale stringe amicizia. Alle spalle della loro nascente relazione vengono però orditi numerosi intrighi. Nulla è come sembra; ognuno ritorna a ricoprire il suo ruolo: Kei è un "cappuccetto rosso", utilizzato dalla polizia per incastrare Fuse (approfittando della sua instabilità mentale) e liberarsi in qualche modo dello scomodo CAPO.
Ma Fuse, a sua volta, è un "Lupo" della famigerata brigata. Tra cappuccetto e lupo il finale è ormai scontato, la natura umana e il destino fanno il loro corso, come è (in)giusto e ovvio che sia.
Grosso modo questa è la trama, brillantemente architettata dalla sceneggiatura di Oshii, che si intreccia con la storia di Cappuccetto Rosso raccontata all'interno del film. La fiaba è metafora e in qualche modo *mise en abyme* dell'intera vicenda. Si tratta di una versione arcaica della famosa favola e le differenze rispetto alla più nota versione di Perrault sono rilevanti[2].
In più momenti le due storie si sovrappongono: la favola, narrata in voce *off*, viene attualizzata dalle immagini riferenti ai due protagonisti.
Come la fiaba è caratterizzata dall'inganno e dal sotterfugio, così tutti i rapporti interpersonali presenti nel film hanno alla loro base una menzogna; ma la verità viene sempre alla luce, rivelando la vera essenza dei personaggi. Il lupo non può travestirsi da nonna, viene inevitabilmente "tradito" dalla sua natura (artigli, zanne ecc.).
Va notato che, nonostante i temi trattati, la storia non ci consente di prendere posizione o di esprimere un giudizio. Nessun personaggio/istituzione risulta veramente positivo e in un contesto in cui le scelte individuali passano in secondo piano e tutto sembra mosso dalla natura intima delle cose e dal destino che ne consegue, non è facile biasimare o giudicare alcuno.
Interessante è la rielaborazione del passato: gli scontri sembrano "ricostruiti" a partire dai servizi giornalistici sulle proteste studentesche giapponesi della fine anni Sessanta: lacrimogeni, cortei, molotov e getti d'acqua. Solo i panzer hanno dalla loro la tecnologia, che serve il potere a scapito della personalità di chi ne fa uso.
I disegni e l'animazione sono evidentemente molto accurati: i movimenti sono fluidi e naturali, i particolari molto studiati, sia nella fisionomia dei personaggi (molto caratterizzati e quindi riconoscibili), sia nella costruzione della città[3]. I corpi e gli ambienti sono debitamente proporzionati (anche qui si ha uno scarto rispetto a molta animazione giapponese). Molti sforzi sono stati fatti nella direzione di un'intensificazione dell'impressione di realtà. In questa direzione si muove anche la regia che conferisce a *Jin-Roh* una messa in scena degna del "grande cinema". Se è vero, come ricorda Canova[4], che il cinema diventa sempre più cartone animato, in *Jin-Roh* il lungometraggio di animazione si appropria, in maniera quasi completa, del linguaggio cinematografico (aggiustamenti di quadro... ampie panoramiche... grande scelta di campi ecc.).
Okiura dirige questo film in maniera impeccabile, prediligendo soffermarsi sui tempi morti della vicenda, basando la relazione tra il ragazzo e la ragazza sui lunghi silenzi e gli scambi di sguardi. Le espressioni del volto contano più delle parole (dal brillare degli occhi, all'arricciarsi delle labbra, sino al vento tra i capelli). Nella più assoluta immobilità c'è sempre qualcosa che si muove così come nelle scene più animate la nostra attenzione viene spesso catturata da ciò che resta immobile.
Tutto il ventaglio dei campi e piani viene utilizzato, adattando la regia alle diverse richieste della sceneggiatura. Le poche sequenze d'azione sono costruite benissimo con gran senso del ritmo e della suspense, un sapiente uso della soggettiva (che nei cunicoli delle fogne rende appieno l'idea della confusione labirintica), effetti di *ralenti* e *flou* nelle sequenze "oniriche", sovrimpressioni che si raccordano con la fiaba di Cappuccetto Rosso. Numerosi totali ci mostrano la città e le folle: si avverte la predilezione di Okiura per una composizione ariosa dell'inquadratura, della quale riesce a sfruttare brillantemente tutti i diversi piani di profondità. Insomma una accurata messa in scena a 360° che non cade mai nella ricerca dell'effetto o in un virtuosismo gratuito (virtù rara per un cartone animato) ma che riesce ad adattarsi, in maniera che diremmo essenziale, alle necessità legate alla creazione di ambienti e situazioni.
Resta solo da chiedersi quale possa essere la visibilità di un simile prodotto al di fuori dei circuiti festivalieri[5]...

Stefano Baschiera

Note

1. Oshii lo riprende dal manga del 1988 di Kenro Densetsu *Legend of Wolf Dog*. Questi uomini robot sono evidentemente una presenza ricorrente nell'immaginario fantascientifico/fumettistico giapponese.
2. Cappuccetto rosso viene indotta, con l'inganno del lupo, a mangiare il corpo della madre e a berne il sangue, poi si corica vicino a lui nel letto (evidenti risvolti sessuali...) prima delle famose domande e prima di essere inevitabilmente divorata.
3. È netto il contrasto con la città tecnologica di *Ghost in the Shell*. in *Jin-Roh* sono ancora evidenti le tracce del conflitto (case fatiscenti, strade diroccate ecc...).
4. Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello*, Milano, Bompiani 2000, p. 59.
5. Infatti, salvo la sua presenza in alcuni festival come il Canda's Film Festival e il London Film Festival, il film è uscito sono in Francia e (più recentemente) in Giappone.

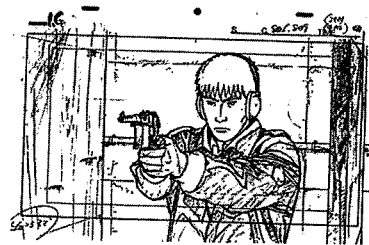
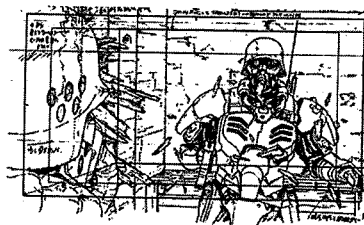
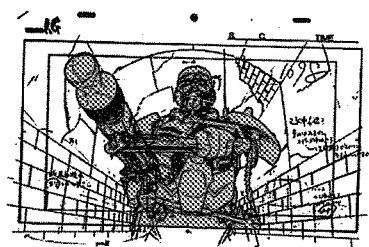
Duckman il papero e il destino dei Toons

Duckman (USA 1994)
da un fumetto originale di Everett Peck; *sceneggiatura*: Eva Almos, Joe Ansolabehere, Jeff Astrof, Brett Baer, Dean Batali, Bill Canterbury, Doug Chamberlain, Rob Des Hotel, David Finkel, Ellen L. Fogle, Bill Fuller, Dan Gerson, Gary Glasberg, Ladd Graham; *regia*: Peter Avanzino, Anthony Bell, Stig Bergqvist, Donovan Cook, Paul Demeyer Jamie Diaz, John Eng, Bob Hathcock, Igor Kovalyov, Steve Loter, Jeff McGrath, Raymie Muzquiz, Steve Ressel, Peter Shin, Norton Virgien; *character design*: Kim Wilner; *montaggio*: Bill Wilner; *executive producers*: Jeff Reno & Ron Osborn and Arlene Klasky & Gabor Csupo; *producer*: Sherry Gunther; *story editors*: Jeffrey Astrof & Mike Sikowitz; *staff writer*: Michael Markowitz; *musiche*: Scott Wilk & Todd Yvega and Frank Zappa; *produzione*: Klasky - Csupo - Paramount Television - Reno & Osborn.

"Il futuro dei Toons" è uno degli appuntamenti più compatti del Future Film Festival, perché l'oggetto è abbastanza circoscritto (i nuovi serial d'animazione americani e giapponesi), ma soprattutto perché di altro non si tratta che dell'anteprima della nuova programmazione a cartoni di "Italia Uno", collaboratrice della rassegna. Ci troviamo quindi di fronte a nuove serie (nuove da noi, si intenda, in USA risalgono alla seconda metà degli anni Novanta): *Batman of the future*, *I Griffin* (già in onda un mese o due prima del festival sulla rete Mediaset), *Duckman*, più due nuove serie dedicate a personaggi del giapponese Akira Toriyama. Osservando questi cartoni pare difficile parlare di futuro, non si distinguono particolarmente da quello che si è visto negli ultimi anni anche da noi (soprattutto per quanto riguarda Batman), ma è *Duckman*, nato da un fumetto di Everett Peck per la casa di fumetti Dark Horse nel 1994, a presentarsi come un modello nuovo e una possibilità di sviluppo per il genere.
Basti l'inizio della prima puntata e la presentazione del personaggio: una donna viene rapita da un evaso; non sapendo che fare, la polizia decide di chiamare aiuto, dirigendo un riflettore sul cielo notturno e proiettandovi l'immagine del profilo di un papero (ovvio riferimento a Batman!). E proprio un papero in vestaglia sta gustandosi un Martini e un buon libro in un salone quando intravede il segnale di chiamata. Si precipita nella "Duckmobile", bolide costruito ovviamente a sua immagine e somiglianza, e si lancia all'inseguimento del ricercato. Ma quando lo raggiunge si trova all'improvviso in un *talk show* nel quale la sua famiglia lo sta processando. Duckman si sveglia: si trova nel suo misero letto. Cerca una sigaretta ma nel pacchetto trova solo una trappola per topi ivi sistemata dall'odiata cognata Bernice, gemella della defunta moglie, per farlo smettere, e non gli rimane altro che leccare (con gusto!) il portacenere. Al suo ingresso in cucina facciamo la conoscenza del resto del parentado: vediamo appunto la petulante cognata salutista, che l'ha destituito del ruolo di capo famiglia ritenendolo un incapace; Ajax, il figlio grassone e ritardato, doppiato in originale da Dweezil Zappa, figlio di Frank e anch'egli musicista (nello *show* vengono utilizzate composizioni sue e del defunto genitore); Charles & Mambo, gemelli siamesi o meglio un corpo con due teste in perenne litigio; infine la nonna, un immobile e muto colosso di carne in simbiosi con una poltrona e il cui unico veicolo di comunicazione sono degli enormi peti che utilizza per reagire alle domande. Uscito di casa il nostro si reca nel proprio studio di detective, dove lo attendono i suoi segretari, Fluffy e Uranus, una coppia di orsacchiotti azzurro e rosa shocking disgustosamente melensi e preoccupati fino alla nausea della salute del principale, cui anch'essi proibiscono di fumare, e che dal canto suo si sfoga uccidendoli e mutilandoli ad ogni puntata (ma loro si ricompongono e resuscitano subito dopo). Nell'ufficio conosciamo per ultimo l'assistente del protagonista, il saggio e paziente maiale Cornfed. Questi mantiene la calma e cerca di far proseguire le indagini, perché Duckman, cui sono affidati i casi più squallidi e meno remunerativi, passa tutto il suo tempo a lamentarsi della scarsa considerazione in cui è ritenuto come detective e a crogiolarsi nei suoi sensi di colpa.
Si nota subito come già nella presentazione dei due ambienti, casa e ufficio, il cartone cerchi di fondere alcuni elementi del noir e del giallo con uno dei filoni dominanti del cartoon televisivo americano, quello in cui il focolare domestico è lo sfondo principale di vicende che hanno per protagonisti i capifamiglia (in genere un uomo brutto e stupido e una donna spesso più bella del consorte, più intelligente ma inspiegabilmente attratta da lui) e relativi figli e animali, ognuno più o meno individualizzato, immersi in situazioni comiche e litigi che si risolvono, in genere, con una rappacificazione e un rinsaldarsi degli affetti familiari (mi riferisco in particolare alle sit-com familiari stile Hanna & Barbera, che possiamo far iniziare con *The Flintstones* e *The Jetsons* e che arrivano fino a *The Simpsons* e *The Griffins*).
Nelle puntate proiettate il papero si trova si fronte ogni volta ad un nuovo caso da risolvere, e troviamo elementi tipici della *detection* (interrogatori, reperimento di prove ecc.) stravolti in una logica assurda e misti a citazioni (nella prima puntata facciamo la conoscenza di un serial-killer cannibale stile Hannibal Lecter, raffinato autore di best-seller e ormai vip ammirato da centinaia di ammiratori, nella seconda di un gangster commerciante d'arte con le fattezze di Andy Warhol che fa impacchettare il protagonista da un suo scagnozzo di nome Christo, e, per finire, sempre nel primo episodio, un flashback della vita famigliare del Nostro prima della scomparsa della moglie Beatrice è raffigurato in un salotto identico a quello dei *Simpson*, con Duckman e consorte vestiti come Homer e Marge); ma dal noir il cartone estrae anche la costruzione del personaggio sul modello dell'investigatore *loser* sconfitto dalla vita (con tanto di risveglio dopo un sonno tormentato e l'immediata ricerca di una sigaretta) e, elemento tipico del genere, la voce *off* del protagonista a far da contrappunto alla vicenda.
Alla sit-com a cartoni appartengono invece in primis l'ambientazione in un nucleo famigliare (anche se quello qui presentato è radicalmente differente dagli altri esempi citati e dal modello del genere *tout court*, soprattutto per l'assenza della madre/moglie, sostituita da un personaggio femminile uguale ma avverso al protagonista, e per i due figli, entrambi ai limiti dell'handicap, con i quali Duckman fatica visibilmente a relazionare, in quanto sembrano preferirgli la zia), e in secondo luogo parte del plot di ogni puntata, contrassegnato oltre che da un'indagine, anche da un differente problema di relazione coi parenti.
Il cartoon, oltre a questa insolita commistione di generi (bisogna dire però che nelle puntate viste prevaleva in certa misura il secondo, ed è in esso che si potrebbe, volendo, collocare lo *show*) presenta altri e importanti elementi di novità: prima di tutto il disegno stilizzato, fantasioso e dinamico, coloratissimo, che

Duckman

ricorda la grafica delle copertine degli album di Zappa (e abbiamo accennato a come la Zappa Family, che collabora alla realizzazione degli episodi sia una presenza discreta ma importante); in secondo luogo, la tendenza al demenziale che distrugge ogni assunto e stravolge ogni situazione non appena essa si presenta, con ritmi quasi esasperati: si pensi all'incipit della prima puntata, e quindi dell'intera serie, nella quale viene fatto credere allo spettatore di trovarsi di fronte ad uno sgargiante cartoon supereroistico dal protagonista più che mai vincente, per poi presentargli pochi secondi dopo la realtà di un personaggio frustrato che vive in una casa ben più temibile di qualsiasi avversario; o si vedano anche situazioni come quella del killer che vuole uccidere Duckman perché in passato era stato catturato da lui, ma si accorge alla fine di aver sbagliato persona. E infine, la più importante evoluzione rispetto ai personaggi del genere sit-com: gli eventi, complice anche l'ottimo uso della voce *off*, vengono quasi sempre filtrati dalla soggettività paranoica ed egocentrica di Duckman, che percepisce ogni atto come crimine perpetrato nei suoi confronti o viceversa come possibile riconoscimento delle sue capacità (erronea aspettativa che viene in genere subito frustrata), non riuscendo più di tanto a decifrare il mondo che lo circonda. Già Homer Simpson era come irriducibile alla realtà esterna, ma ciò rientrava un po' nel cliché dell'idiota; Duckman è tutt'altro che stupido, ma non comprende gli eventi al di là delle sue frustrazioni perché troppo impegnato a pensare a se stesso, a causa del suo egocentrismo, finché la sua visione delle cose, su cui viene focalizzato il racconto, non è smentita da ciò che noi stessi vediamo sullo schermo e dal razionalismo del comprensivo assistente Cornfed; o la sua attenzione non è richiamata da un pericolo. Quando cerca l'autore degli attentati dinamitardi pensa di trovare il colpevole tra i criminali che in passato ha catturato, convinto che lo odino per l'abilità con cui li ha umiliati. Ma in breve scopriamo che l'arresto in molti casi è stato merito più della fortuna dell'investigatore che delle sua capacità, e che alcuni, come il cannibale già citato, hanno avuto dopo la cattura un successo insperato e guardano a lui con indifferenza da star. Oppure quando, tramortito, crede di avere visto Dio e che gli sia stato rivelato il senso della vita: da miscredente petulante diviene il più insopportabile dei santoni, e inizia a girare per *show* televisivi religiosi finché Cornfed non gli racconta la dinamica degli eventi e non riesce a convincerlo che è stata solo un'allucinazione. Al momento della pubblicazione di quest'articolo il cartoon dovrebbe essere in onda su "Italia Uno", e si spera che le puntate successive della serie mantengano e sviluppino le intuizioni di queste prime due.

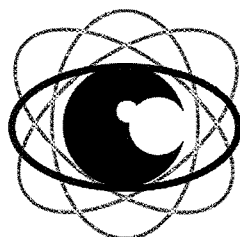
Francesco Di Chiara

Story board di Jin-Roh

Un'avventura iniziata nel 1938

La "Fondazione Cineteca Italiana" di Milano

Parlare della "Fondazione Cineteca Italiana" vuol dire immergersi in una realtà presente a Milano, in varie forme, da più di sessant'anni. Una realtà dai connotati ampi e dinamici, ricca di attività e in continua crescita. Lo facciamo attingendo anche alle notizie raccolte nel corso di una conversazione avuta con Luigi Boledi responsabile del Museo del Cinema & Archivio Film della "Fondazione".
La Cineteca Italiana vide la luce come istituto privato nel 1947, per merito di Luigi Comencini ed Alberto Lattuada che già dal 1938, all'interno della "Cineteca Mario Ferrari", assieme ad alcuni amici, fra cui lo stesso Ferrari, si erano dedicati al difficile lavoro di raccolta e conservazione dei film. Il capitale iniziale che rese possibile la costituzione della Cineteca Italiana provenne dai guadagni ottenuti dall'importante rassegna per i "Cinquant'anni del cinema" che si tenne all'Alcione di Piazza Vetra a Milano nel 1946. Gli interventi della Cineteca si concentrarono su due direttrici principali: da una parte la necessità di continuare il lavoro iniziato prima della guerra e, quindi, la conservazione del materiale filmico; dall'altra, la valorizzazione e divulgazione dei documenti cinematografici che avevano subito la censura del ventennio fascista e non solo. Questo impegno continuò ininterrotto fino al 1996, anno in cui la Cineteca diventò Fondazione, con il progetto di rilancio delle attività e conseguente moltiplicazione di interventi, investimenti ma anche con l'assunzione di nuovo personale tecnicamente preparato. Nello specifico odierno i campi d'azione coprono vari fronti. Innanzitutto un archivio cinematografico (aderente alla FIAF), con oltre 15.000 titoli, tra film in nitrato e non, appartenenti alla cinematografia mondiale: un patrimonio conservato in più di venti cellari e parzialmente schedato su supporto cartaceo: tale schedario verrà a breve soppiantato da una catalogazione di tipo informatico grazie al lavoro di Roberto Della Torre e Luigi Boledi (i quali stanno anche provvedendo alla visione di centinaia di pellicole giacenti in archivio i cui titoli sono ancora sconosciuti).
La Fondazione possiede inoltre un archivio fotografico con un patrimonio di più di 100.000 immagini relative alla storia del cinema internazionale ed una biblioteca fornita anche di importanti sceneggiature originali. Questo materiale, purtroppo, non è al momento pubblicamente consultabile in quanto sottoposto alla catalogazione informatica.
Dal 1985 esiste a Milano anche un Museo del Cinema - nel quale si possono ammirare strumenti ottici del precinema, l'apparecchio cinematografico originale dei fratelli Lumière e una quantità di manifesti che hanno fatto la storia del cinema - nonché la saletta per proiezioni "Filmstudio Walter Alberti".
Non trascurabile è l'attività editoriale della Cineteca, iniziata nel 1997 con i "Quaderni Fondazione Cineteca Italiana", collana di studi cinematografici a cadenza annuale che ha chiuso il 2000 con il volume *Cinema Anni Vita, Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi*, curato da Paolo Mereghetti ed Enrico Nosei, ed aperto il 2001 con l'uscita del testo *La Cineteca desiderata. I migliori film della nostra vita*, a cura di Massimo Cecconi.
Di estrema importanza l'impegno della "Fondazione" nell'ambito del restauro dei film, intrapreso con la collaborazione di altre cineteche mondiali o partner privati. Al recupero delle pellicole si affianca un'attività di presentazione delle opere restaurate nel contesto delle più importanti manifestazioni cinematografiche europee come i Festival di Berlino, Venezia e Cannes. A tale proposito è bene ricordare come la Cineteca si batta da sempre per una maggiore attenzione per la tutela del bene culturale rappresentato dal film. In occasione dell'ultima Mostra del Cinema di Venezia ha presentato il cortometraggio *Due dollari al chilo* di Paolo Lipari su soggetto di Gianni Comencini e Matteo Pavesi (rispettivamente Presidente e Conservatore della Fondazione). La pellicola prende le mosse dal documentario *Il museo dei sogni*, che Luigi Comencini realizzò nel 1949 per far conoscere la triste fine di intere montagne di pellicole ed auspicare nel contempo la nascita degli archivi filmici.
Il viaggio proposto da Lipari ci mostra la morte e la "rinascita" dei film dei nostri sogni sotto forma di materiale riciclato per la costruzione di beni di consumo (montature di occhiali o altro). A distanza di cinquant'anni dal pamphlet di Comencini, vengono ancora distrutte 250.000 copie di film l'anno, il cui valore di mercato non supera i due dollari al chilo.
Proseguendo il nostro excursus all'interno delle attività della "Fondazione", non possiamo non occuparci delle proiezioni cinematografiche, settore da sempre molto curato dagli operatori del centro e che vive oggi una nuova stagione grazie al cosiddetto "Spazio Oberdan", uno centro culturale polivalente gestito dalla Provincia di Milano, completo di libreria e di sale espositive, al cui interno trova posto anche una efficientissima sala cinematografica. Dal maggio 1999 l'attività di programmazione della sala, coordinata dalla Cineteca, ha seguito tre filoni principali: l'educazione permanente all'immagine, perseguita attraverso l'organizzazione di rassegne, retrospettive e incontri seminariali sul cinema classico, il cinema muto e la riscoperta di autori dimenticati; la valorizzazione delle "nuove proposte", al fine di dare visibilità, anche attraverso la creazione di una rete di comunicazione con le altre cineteche italiane, a tutto quel materiale filmografico che molto spesso trova la sua sola ragione di esistere nell'ambito dei Festival (Venezia, Torino, Locarno, Pesaro ecc.); la creazione di rapporti continuativi con le istituzioni (l'Università, la Scuola, le associazioni culturali, i canali televisivi) finalizzati all'attuazione di progetti mirati alla valorizzazione e diffusione della cultura cinematografica.
Per farsi un'idea della ricchezza delle proposte della Fondazione, basterà dare un'occhiata al programma relativo al periodo marzo-aprile 2001. Si va da un omaggio a Napoli e alla sua cinematografia (una rassegna completa, dal muto al "nuovo cinema partenopeo" passando per i film di Eduardo De Filippo), a "I colori del B&N. USA 1979-1999", una rassegna sul cinema americano contemporaneo, per arrivare alle personali dedicate a grandi autori come Fassbinder, Malle, Olmi, senza dimenticare gli omaggi ad Alberto Sordi ed al famoso cartoonist americano Chuck Jones (Bugs Bunny, Daffy Duck ecc.), gli incontri seminariali con autori del cinema italiano e le matinée domenicali (con animazioni a cura dell'associazione "Lanterna Magica").
Per chi fosse interessato ad ulteriori informazioni sulla "Fondazione Cineteca Italiana", segnaliamo il sito Internet http://www.cinetecamilano.it corredato, tra l'altro, di indirizzi e numeri di telefono delle varie sedi distaccate del centro.

Gabriella Carusa

"Fondazione Cineteca Italiana" - Villa Reale, via Palestro, 16 - 20121 Milano - tel. 02-799224 / 76022847 - fax 02-798289

Autostrade Digitali Senza Limiti

La diffusione di Internet è strettamente legata alla diminuzione dei costi di collegamento ed alla semplicità di accesso ai dati.
Attualmente il costo più rilevante per i privati sono gli scatti telefonici di collegamento, mentre le aziende soffrono della lentezza cronica delle connessioni che di fatto rendono impossibile l'utilizzo di applicazioni complesse *Web-enabled*. Due seri problemi ai quali l'ADSL potrebbe porre rimedio.
L'ADSL (acronimo di *Asymmetric Digital Subscriber Line*) rappresenta una vera e propria rivoluzione per la connessione Web, in grado di trasformare la linea telefonica tradizionale, cioè il vecchio doppino telefonico, in uno strumento in grado di navigare in Internet a velocità dieci volte superiore alle linee ISDN e cinquanta volte superiore ai modem 56K. Per rendere possibile tali prestazioni, la linea telefonica viene suddivisa in tre canali di frequenze distinte: *downstream*, per la ricezione di dati a 640 Kb/sec, *upstream*, per la spedizione di dati a 128 Kb/sec e *trasmissione della voce*, il canale dedicato alle comunicazioni telefoniche via voce.
L'ADSL, dunque, opera una compressione del segnale e la sua suddivisione in differenti frequenze permettendo da un lato di aumentare la velocità di collegamento e dall'altro di non occupare la linea telefonica tradizionale quando si è connessi ad Internet. Il valore di 640 Kb in entrata non è il limite massimo consentito dalla tecnologia ADSL, che in realtà può raggiungere la velocità di 1,5 Mb/sec, esso rappresenta piuttosto il massimo ottenibile dall'attuale sistema delle telecomunicazioni nazionali e non viene neppure garantito dai fornitori di accesso. La velocità di connessione dipende da fattori che l'ADSL non può controllare quali: il numero di utenti connessi al provider, il traffico sul server remoto, la distanza fisica del modem ADSL dal provider (inferiore ai 5 Km).
La connessione ADSL è permanente; questo significa che non è più necessario collegarsi ad Internet, perché in realtà si è sempre connessi attraverso un IP fisso, eliminando in tal modo i costi degli scatti telefonici in favore di un canone fisso pagato al provider.
Il collegamento permanente porta con sé, oltre ad evidenti vantaggi quali la possibilità di utilizzare la rete per applicazioni complesse (es: videoconferenze), anche seri problemi di sicurezza e vulnerabilità nei confronti degli hacker.
La sensazione è quella di essere alle porte di una nuova rivoluzione che, se non esaurisce la sua spinta tecnologica da un lato, ed emotiva dall'altro, è destinata tuttavia a rendere il Web una fonte di dati realmente accessibile a tutti con costi e tempi di attesa accettabili.

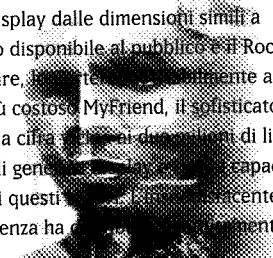
Gaetano Spataro

Cronache dal basso futuro: Bluetooth e la tecnologia wireless

Il famoso Harald II Bluetooth, nato intorno al 940, fu un re di Danimarca di origini scandinave. Ebbe il merito di conquistare la Norvegia. La nuova tecnologia Bluetooth trae il nome proprio dal celebre condottiero e gli ideatori sperano allo stesso modo di conquistare il mercato diventando uno standard. L'idea è quella di far passare i dati tra i vari apparecchi elettronici non più attraverso cavi e contro-cavi, ma affidandosi all'etere! Quante volte ci è capitato di dover lottare con il mouse perché il cavo è annodato, o di dover posizionare il computer nelle vicinanze del telefono perché il cavo del nostro modem non arriva alla presa del telefono? Si pensi ai costosi cavi che servono per allacciare un telefonino, una videocamera o fotocamera digitali al proprio computer: ogni casa produce i propri connettori e prese. Quante volte abbiamo dovuto trasferire un file che non stava in un dischetto ed era troppo grande per poter essere inviato via posta elettronica? Bluetooth elimina questi problemi perché fa viaggiare i dati con onde radio. Cavi virtuali, e l'utente non deve più leggere esoterici manuali d'installazione per capire dove e come collegare gli apparecchi elettronici fra di loro. E i danni provocati sull'uomo dalle onde elettromagnetiche generate? Diciamo pure che il segnale deve garantire zone di copertura modeste (qualche metro), quindi le potenze sviluppate sono minime. Andiamo più a fondo: questa tecnologia per mettere in comunicazione tutti i dispositivi crea delle piccole reti senza fili *Piconets*. Tali reti possono comprendere fino ad un massimo di 8 unità collegate fra di loro, una delle quali si posiziona come Master e tutte le altre sincronizzate al Master: Slave. Quando una di queste unità ha terminato il proprio lavoro può lasciare il posto a uno degli altri 255 possibili apparecchi collegati in modalità *PARK* (cioè in attesa). Infine si possono stabilire collegamenti tra due *Piconets* creando collegamenti a catena che soddisfano qualsiasi esigenza. Il trasmettitore consiste di un chip che controlla la comunicazione ed è più piccolo di un pollice. Il costo di tale chip è per la verità ancora un po' elevato ma la produzione di massa farà sicuramente diminuire i prezzi. La banda su cui Bluetooth lavora è di 2,4 GHz, frequenza standard riservata all'uso industriale, scientifico e medico. Sul piano internazionale sono state naturalmente considerate anche le possibilità di presenza di disturbi radio e sono stati studiati metodi per rendere lo scambio di informazioni affidabile. Già in passato compagnie di telefonia mobile e di computer si sono cimentate in tali settori; una soluzione era stata quella dei raggi infrarossi. Tale tecnologia richiedeva che i dispositivi fossero perfettamente allineati e ad una ben precisa distanza, senza naturalmente ostacoli che deviassero il segnale. È vero, Bluetooth è più lento nello scambio dei dati (1 Mb/s), ma garantisce una maggiore versatilità: piccoli ostacoli non bloccano la comunicazione; non solo, uno o entrambi i dispositivi possono essere in movimento. Gli impieghi sono molteplici: un chip indossato dall'impiegato permetterebbe al PC di riconoscere l'utente in qualunque punto dell'azienda lui si trovi. I dati del suo portatile si scaricherebbero automaticamente non appena questi entra in ufficio e allo stesso tempo anche la posta elettronica verrebbe aggiornata. Una stretta di mano con un cliente e il biglietto da visita è già caricato in archivio... Le grandi case di comunicazione si sono già mosse per sviluppare questo progetto: Ericsson, Motorola, Cisco, 3Com, Lucent, etc. Ericsson propone già i primi prototipi e Nokia ha già sviluppato un Connectivity Pack pronto per l'uso.

Luca Turello

Book & eBook

Il libro elettronico esce dalla fase di sperimentazione per approdare nelle librerie, anche italiane: sono ormai oltre cento i titoli che Mondadori propone in formato digitale e sulla scia del grande gruppo italiano altre case editrici come Longanesi e Apogeo hanno arricchito i loro cataloghi con opere destinate a raggiungere i lettori senza passare prima per la tipografia. Il grande passo degli editori nostrani è determinato anche dall'inserimento da parte di Microsoft nelle future versioni di Windows dell'innovativa tecnologia ClearType che migliora in maniera notevole la leggibilità del testo sullo schermo. Il tutto è inoltre agevolato dall'apparire sul mercato dei primi modelli di eBook readers, lettori dotati di un ampio display dalle dimensioni simili a quelle di un libro tradizionale che, rispetto ad un normale PC, consentono una più agevole lettura dei testi, soprattutto di quelli lunghi. Il primo lettore reso disponibile al pubblico è il Rocket eBook, commercializzato negli Stati Uniti dall'autunno scorso e che arriverà in tempi brevi sul mercato italiano. Il suo costo, superiore al mezzo milione di lire, [illegible] mente a doversi confrontare con alcuni dei più diffusi computer palmari, dispositivi che ad un prezzo di poco più alto offrono performance nettamente superiori. Più costoso MyFriend, il sofisticato eBook reader a colori prodotto dall'italiana Ipm-net la cui uscita è prevista entro il 2001. Chi vorrà utilizzare questo gioiellino dovrà rassegnarsi a pagare una cifra [illegible] di lire, poco meno della somma necessaria per l'acquisto di un ben più potente computer portatile. L'apparizione sul mercato dei primi cellulari UTMS che, dotati di gen[illegible] capacità di collegarsi ad Internet, saranno in grado di svolgere alcune delle funzioni tipiche degli eBook readers, potrebbe creare ulteriori difficoltà alla diffusione di questi [illegible] ecente rapporto qualità/prezzo di questi primi eBook readers rende emblematica una recente iniziativa di Bean Books: l'editore americano specializzato in fantascienza ha [illegible] mente via Internet *On Basilik Station* di Dave Weber. Alcune settimane più tardi la versione cartacea del libro si è ritrovata in testa nelle classifiche di vendita.

Sergio Di Giorgio

Ma voi usate la crema protettiva quando andate sul web?

Trasmissioni tv e pagine Web possono sembrare sempre più simili ad acquari, uno schermo tra individui che compiono i loro gesti quotidiani e gli occhi dei curiosi. C'è chi la propria privacy la vende, come Jenny Ringley, che dal 1995 trasmette in internet la sua vita 24 ore su 24; c'è chi l'ha sacrificata alla notorietà come i dieci de *Il Grande Fratello*. Ma mentre perplessi continuiamo a chiederci come si possa scegliere di mettere la propria esistenza in vetrina, veniamo anche noi spiati, inconsapevolmente. Il Garante per la Privacy calcola che nelle grandi città un cittadino è ripreso circa 300 volte al giorno da telecamere poste un po' ovunque, non più solo nelle banche. In Giappone il problema va ben oltre e così vengono venduti dei dispositivi rivelatori di web cam per difendersi dagli obiettivi nascosti in ambienti impensabili, quali i bagni. Informazioni che ci riguardano vengono continuamente "rapite" e registrate in qualche archivio: se utilizziamo le tessere vantaggi al supermercato, se partecipiamo ad una raccolta a punti. Nel Web, quando entriamo in un sito per fare lo shopping on-line e compiliamo la registrazione, spesso riceviamo dal server del sito un piccolo file, un *cookie*, che permette a quel server di riconoscerci e così ad un nostro accesso successivo ci darà un'accoglienza personalizzata. Ci sono gli *spyware*, programmini che vengono inviati al nostro PC, per esempio quando scarichiamo software gratuito, e a nostra insaputa raccolgono informazioni su di noi per rispedirle ai rispettivi produttori. Nascosto in divertenti animazioni html che giungono via posta elettronica, può esserci un Java script che permetterà al mittente di leggere tutti i messaggi successivi. I più inquietanti sono fenomeni come Echelon. È un sistema internazionale di sorveglianza creato per intercettare qualsiasi tipo di trasmissione dati, immagini, voce. Dovrebbe servire a scopo difensivo, ma un *data base* così dettagliato può portare anche ad un troppo stretto monitoraggio degli individui, può far pensare al possibile rischio di controllo delle persone.

Francesca Fantini

TAVOLA ROTONDA

L'identificazione impossibile

Conversazione su Dancer in the Dark

Ci sono un paio di elementi che legano fra loro due film così diversi come *Cielo sulla palude* (1949) di Augusto Genina e *Dancer in the Dark* (2000) di Lars von Trier: entrambi vedono all'opera una virtù assoluta vessata dalle forze del male, ed in ambedue i casi la narrazione raggiunge un forte livello di drammatizzazione allorquando si verificano due efferati omicidi. Nel film di Genina è la protagonista, Maria Goretti, ad essere assassinata, mentre in quello di von Trier è la stessa Selma, personaggio principale della vicenda, che infierisce mortalmente verso il suo aggressore. Basterebbe questa (apparente) inversione di ruoli – per cui l'eroina del racconto da vittima si fa carnefice – a mettere in discussione le regole su cui si fonda ogni buona narrazione melodrammatica, com'è appunto quella imbastita da Genina. Eppure, von Trier con questa sua ultima opera va molto più in là: non limitandosi ad agire nei confronti del melodramma con *le sole armi* della riflessione critica, sottopone questo *ipergenere* ad un fuoco di fila incrociato, cercando di rispettarne gli assunti fondamentali proprio per permettere allo spettatore una piena partecipazione emotiva con la virtù della finzione, e nel medesimo tempo facendolo reagire con altre forme del discorso cinematografico. È da questi presupposti che il nostro interesse verso *Dancer in the Dark* ha cominciato a prendere vigore, tanto da indurci ad accendere di nuovo il registratore ed iniziare così una discussione sul film.
Alla conversazione hanno partecipato Stefano Baschiera, Enrico Biasin, Gabriella Camisa, Valentina Cordelli, Giovanni Di Vincenzo, Aldo Lazzarato, Claudio Pisu, Leonardo Quaresima, Valentina Re.

L. Q. Un primo punto d'avvio al nostro tema di discussione che mi sembra interessante, anche se ancora generalissimo, è quello offerto da una serie di considerazioni fatte da Pietro Montani sul film di von Trier. Questi, in un suo recente intervento pronunciato nell'ambito dei lavori di un convegno, ha avuto modo di affermare che in *Dancer in the Dark*[1] coesistono tre livelli di significazione: un primo livello è quello del melodramma, un secondo è quello del musical e un terzo livello infine è quello della "realtà". Montani nel corso della sua comunicazione ha insistito più volte sulla funzione *disordinante* e nel medesimo tempo *orientante* appartenente a quest'ultimo registro rispetto ai due precedenti individuati, finendo per riconoscervi una sorta di principio regolatore generale.
Procedendo, un altro possibile spunto per il dibattito potrebbe essere quello relativo al tipo di rapporto che il nostro film intrattiene con le proposizioni di principio elencate all'interno del Dogma, l'ormai famoso e discusso manifesto programmatico stilato dallo stesso von Trier e da Thomas Vinterberg ormai cinque anni or sono. Rispetto alle direttive impartite da questo manifesto, una considerazione che mi viene in mente riguarda il genere di montaggio di cui si è fatto uso in *DITD* per strutturare le immagini girate con la videocamera. Il film infatti colpisce la nostra sensibilità di spettatori proprio perché adotta delle soluzioni di montaggio che sembrano in larga parte contraddire le inclinazioni tecnico-naturali tipiche dei sistemi di rappresentazione che danno forma alle immagini digitali. Infine, un altro punto sul quale sarebbe opportuno fermare la nostra attenzione è quello incentrato sulle modalità di ripresa che il film persegue nell'attimo in cui deve dar conto allo spettatore delle numerose scene di danza in cui tutti i protagonisti si trasformano, come per incanto, in ballerini di musical. Dette performance, infatti, seppur organizzate su modelli di raffigurazione tipici dei musical hollywoodiano, paiono contraddistinguersi per la loro secca immediatezza visiva, come quella ravvisabile in certo cinema diretto.
Queste due diverse caratterizzazioni stilistiche sono però, a mio parere, due direzioni che non finiscono per trovare un punto di contatto immediato e naturale. In ogni caso, credo che il film, a partire da questa sorta di contraddizione espressiva, sviluppi un'efficacia comunicativa tale da contribuire a rendersi ulteriormente interessante e proficuamente suggestivo agli occhi del proprio pubblico. Così come sono dell'avviso che questo genere di incongruenza stilistica possa configurarsi come uno dei tanti indici che denunciano un certo grado di *impurità* presente a più riprese nelle pieghe del testo.

G. D. V. A me pare che con *DITD* von Trier abbia finito per sviluppare tutta una serie di premesse già enucleate nelle sue precedenti produzioni. La critica lo ha accusato con questo film di avere per la prima volta messo in discussione quei principi codificati di suo pugno nel Dogma. In realtà le cose non stanno esattamente così: già ne *Le onde del destino* (1996) egli aveva sentito l'esigenza di creare una sorta di apertura verso il mondo del fantastico, verso una realtà "altra", costruendo una decina di brevi *siparietti* musicali iperrealistici a immagine fissa che, oltre a suggerire un ideale suddivisione del film in capitoli, servivano da valvola di sfogo surrogatoria rispetto ad una dimensione esistenziale - quella messa in mostra per la quasi totalità della pellicola – considerata come insoddisfacente e perciò indegna di essere vissuta in quanto tale. Il medesimo procedimento è senza ombra di dubbio ravvisabile in quest'ultimo suo lavoro, dal momento che qui von Trier tende a produrre una forte commistione fra due registri stilistici difformi, quelli cari al musical e quelli verificabili nel "cinema diretto", e dal momento che quest'ultimi livelli di discorso tendono a dialogare in modo intenso con la struttura melodrammatica che orienta l'intero movimento del testo. Perché l'elemento da sottolineare è, secondo me, proprio questo: e cioè che è appunto il melodramma a dare senso alla totalità dell'operazione messa in piedi da von Trier. È il melodramma a definire l'orizzonte esistenziale di Selma, ed è ancora il melodramma a determinare progressivamente quel climax tragico al cui apice non ci sarà che la morte di quest'ultima. Da questo punto di vista, gli intermezzi musicali esibiti dal film sono da interpretare come delle irruzioni di un mondo, quello sognato o immaginato da Selma, che non ha nulla a che vedere con il mondo sensibile che viene da lei stessa esperito giornalmente. Ma è interessante notare come von Trier, facendo letteralmente prender vita ai numeri di danza dalle pulsioni immaginative della sua protagonista, sposti la sua attenzione sul musical in quanto tale da un piano metalinguistico (la volontà di riflettere sul cinema utilizzando uno dei suoi generi di base) a uno assai più interessato a mettere in luce la patologia da cui sembra affetto questo personaggio. Agendo in questo modo, von Trier si pone quasi nelle condizioni di individuare nel musical una categoria della alienazione mentale che affligge Selma.

S. B. Sì, è vero, Selma è un personaggio molto chiuso, è un personaggio che non possiede delle reali capacità emotive: è interamente votata ad un vita di sacrifici, e questo si nota immediatamente. Poniamo che per ipotesi continui a vivere e che non vada incontro alla morte: in tal caso non ci aspetteremmo mai che possa condurre un'esistenza tanto diversa da quella che ha sperimentato sino a quel momento. Selma si conferma come un personaggio tragico già dall'inizio del racconto: non lascia dubbi sul suo infausto destino. Se ne *Le onde del destino* è ben presente il motivo della speranza tradita che porta la protagonista a battersi con una serie di problemi apparentemente insolubili, e tu spettatore per questa sua forza interiore spinta dall'amore stai dalla sua parte, nel nostro caso sai già sin dal principio come si evolverà la situazione, dato che l'ostinazione manifestata da Selma nel voler accumulare quanto più denaro possibile per permettere al figlio di operarsi agli occhi è più da ricondurre a un senso di colpa innescato dalla sua malattia che a un effettivo sentimento materno.

G. D. V. Certamente tutto questo è vero, e in proposito, molto provocatoriamente, Franco La Polla nota che *DITD* «è un film "senza amore"»: proprio perché «patologico, il comportamento di Selma verso Gene non è mosso da amore»[2]. Tale giudizio secondo me non è del tutto ingiustificato, dato che, come ha appena accennato Stefano, l'accanimento di Selma nel cercare tutte le maniere per risparmiare denaro per far sì che il figlio si possa curare è l'accanimento di una malata di mente con tutte le conseguenze del caso. Che poi Selma possa passare non per una pazza ma per una santa questo è un altro discorso, più generale: il confine spesso di labile entità che si viene a creare fra santità e pazzia è stato preso in considerazione e tematizzato da tutta una larga schiera di opere cinematografiche, e von Trier, con questo e con gli altri suoi precedenti film, non fa che portare avanti una tradizione ormai ben consolidata. Dove credo che però possa esistere uno scarto alla norma è proprio nel fatto che il nostro autore, rispetto agli altri che lo hanno anticipato, affrontando simili temi persegue un tipo di cinema che ha a che fare con le emozioni piuttosto che con la riflessione. La differenza che corre, per esempio, fra un suo film e uno di Dreyer è che se per quest'ultimo si può tranquillamente parlare di cinema che cerca di far riflettere lo spettatore su una serie di dati lucidamente dispiegati, per un'opera di von Trier al contrario si è costretti a denunciare il facile ripiegamento del fatto

cinematografico sul pericoloso terreno di un'emotività cercata e provocata in maniera quasi programmatica.

L. Q. Rispetto a quanto è stato appena evidenziato dalle parole di Stefano e di Giovanni, la mia sensazione - parlo di una sensazione prettamente spettatoriale - è che, più che una condotta motivata da una patologia più o meno latente, prenda piede in Selma un comportamento che trova la sua spiegazione sul piano dell'ostinazione. La nostra protagonista non riflette quasi mai sul genere di azioni che compie o sul tipo di decisioni che è in procinto di prendere; il suo unico scopo è quello di riuscire, per quanto questo a noi sembri irragionevole o patologico, a mantenere fede ad un patto che è stato prima di tutto stipulato con se stessa: salvare la vita al proprio figlio. Ebbene, una volta fissato quest'ultimo obiettivo e prosciugata tutta l'esistenza a rincorrere una simile meta, diviene possibile per Selma procurarsi dei momenti di pace e di piena tranquillità nella dimensione del musical, l'unica autentica risorsa esistenziale grazie alla quale il dato di realtà può essere trasfigurato in qualcosa di attraente.

G. D. V. Bisogna inoltre aggiungere che questa dimensione fantastica data dai numeri di canto e di danza in cui si proietta Selma è molto forte. Queste metamorfosi del mondo sensibile in un universo artefatto sono infatti talmente coinvolgenti da provocarle una costante confusione tra quella che è la realtà veramente esperita e quella che è invece solo pensata oppure immaginata. C'è una canzone all'interno del film eseguita dalla stessa protagonista che si intitola *I Have Seen It All* (*Ho visto tutto*) che secondo me chiarisce molto bene i termini della questione: nell'impossibilità di giungere ad una concreta e diretta percezione delle cose tramite lo strumento della vista perché quasi affetta da cecità, Selma non solo si rifugia nella sua fantasia ma al tempo stesso dichiara con assoluta sicurezza che lei il mondo che le sta attorno lo ha visitato in tutti i suoi angoli attraverso altri canali di conoscenza. Sotto questo aspetto bisogna aggiungere che il film in questo frangente si fa improvvisamente "teorico", dato che con questo tipo di asserzioni di uno dei suoi personaggi principali, seppure indirette, sente la necessità di trasmetterci l'idea che il nesso tra sguardo umano e conoscenza è venuto a cadere.

L. Q. Attenzione però che il tema della cecità sul piano del melodramma è un tema di grande rilevanza. All'interno del costume melodrammatico il personaggio del cieco - e ancor di più della cieca - dal punto di vista funzionale svolge un ruolo direi fondamentale. Per cui se in *DITD* esiste una componente metalinguistica, questa vi trova posto nella misura in cui la pensiamo strettamente inserita nei meccanismi del melodramma prima ancora che in quelli cinematografici. Ma anche a prescindere da questo genere di considerazioni, sta di fatto che l'eroina di qualsiasi narrazione melodrammatica - priva o meno della vista - ha sempre dei problemi a mettersi in rapporto con i dati di realtà. La cecità, poi, non fa altro che rendere evidente questo tipo di difficoltà relazionale e naturalmente, a livello di diegesi, moltiplica le possibilità di eventuali raggiri, tradimenti e sopraffazioni.

V. R. Per quello che mi riguarda continuo ad avere dei forti dubbi riguardo alla vocazione di questo film alla trasfigurazione fantastica. Facendo mie alcune notazioni della critica sul film, non solo ho avuto notevoli problemi a concepire le sequenze musicali come un *esatto* rovescio di un mondo concepito come reale, o come qui si è detto "melodrammatico", ma non mi convince neanche l'idea che fra questi segmenti della narrazione cantati e danzati e racconto primo vi sia uno stretto collegamento di senso. In primo luogo, sul terreno dello stile questa serie di immagini non sono affatto legate alla tradizione del musical, dato che non seguono quei canoni espressivi che hanno fatto sì che questo genere si codificasse secondo un certo modello; in secondo luogo, questi numeri coreografici non si propongono affatto, come invece avviene nel musical vero e proprio, di stilizzare la realtà con l'intenzione di fornire degli elementi affinché quest'ultima possa compiere dei passi in avanti dal punto di vista qualitativo.

S. B. Mi trovo in parte d'accordo con quest'ultima puntualizzazione di Valentina: queste scene di danza e di canto più che dei numeri da musical sembrano dei videoclip, o almeno a me paiono costruiti come tali. Lungi dal portare avanti la narrazione, come vorrebbe certo cinema hollywoodiano, questi intermezzi sonori si concentrano sul personaggio di Selma e di esso ci trasmettono quello che è il suo mondo interiore.

E. B. Si può ben dire che, sul piano della narrazione, in questi passaggi musicali il racconto è focalizzato unicamente sul personaggio principale dell'azione, facendosi carico di illustrarne l'interiorità tramite l'utilizzo di un certo tipo di immagini e di suoni. L'istanza narrante in queste porzioni di testo quindi non fa altro che assumere il punto di vista di un soggetto che ha del patologico...

V. R. In ogni caso, a me pare che Selma manifesti la sua volontà di fuggire da una realtà che forse inconsciamente non accetta soltanto in quelle scene in cui la vediamo di fronte ad uno schermo cinematografico assistere alla proiezione di vecchi musical americani. Unicamente in queste situazioni a Selma è consentita la possibilità di estraniarsi dal mondo circostante che frequenta quotidianamente per cercare di identificarsi con tutto ciò che le scorre davanti agli occhi o che le viene raccontato - visto che ci vede ben poco - dalla sua amica Kathy.

G. D. V. Per quanto mi riguarda, il fatto che queste sequenze, come adesso si è detto, siano in un certo senso slegate dal corpo del racconto principale è un ulteriore prova di come all'interno del film vi sia la volontà di far riflettere sull'atteggiamento solipsistico adottato da Selma nei confronti di una realtà esterna in cui ella fa fatica ad inserirsi. Simili sequenze, insomma, paiono alludere ad uno spazio mentale che il nostro personaggio cerca continuamente di far emergere al fine di modificare in meglio l'ambiente umano e sociale che lo circonda.

L. Q. Tuttavia, rimango della convinzione che l'immaginazione di Selma in questi frangenti non sia una immaginazione "rosa", onirica, ma abbia a che fare con gli elementi della realtà, da quelli sonori - i rumori delle macchine della fabbrica, il fischio del treno, ecc. - a quelli visivi. Rispetto anche a quello che si è detto, trovo che in questi casi siamo ben lontani da una dimensione fiabesca. Prendiamo per esempio la sequenza del balletto del treno che è stata richiamata da Giovanni poco fa: qui non scatta quella forte stilizzazione della messa in scena tipica del musical all'interno di una narrazione connotata da tratti realistici come avviene, che so, in *New York, New York* (1977) di Martin Scorsese; qui, al contrario, sebbene sia innegabile che vi sia una certa componente di artificio, che poi è soprattutto quella rappresentata dalla danza, il film si costruisce con materiali che sono profondamente legati all'esperienza che il personaggio in questione possiede della realtà. Perciò torno ad avere dei dubbi a proposito dell'interpretazione in senso patologico di questi intermezzi musicali.

G. D. V. È anche vero però che il tutto, in queste scene, si risolve secondo una prospettiva di tipo consolatorio, giustificatorio, che parte senza dubbio dalla realtà per arrivare ad uno stato di rielaborazione che ha pesanti connotati di artificialità. Lo si vede bene, ad esempio, nella scena dell'omicidio compiuto da Selma ai danni di Bill, il poliziotto: avvenuta l'uccisione - un'uccisione condotta in modo assai violento -, quest'ultimo riprende improvvisamente vita e, mettendosi a cantare, tranquillizza la donna con un «Non preoccuparti, non è successo nulla». È in simili occasioni che si rende evidente il genere di operazione che von Trier porta avanti. Un'operazione tesa a portare i due linguaggi di base, quello del musical da un lato e quello del melodramma dall'altro, ad un punto di frizione quasi insostenibile, tale da rasentare la comicità - giacché vedere questo zombie in azione è francamente imbarazzante...

S. B. Anche il rapporto che questa pellicola intrattiene con i principi enumerati nel Dogma diventa di difficile interpretazione. Io penso che von Trier abbia codificato quella serie di norme apposta perché venissero contraddette oppure disattese sul piano della realizzazione pratica dei film. *DITD* è un chiaro esempio di come in un certo senso i limiti del Dogma vengano posti in evidenza e di come von Trier possa prendersi gioco di un sistema di regole da lui stesso istituito.

G. D. V. Molto più semplicemente sono dell'idea che il nostro autore si prenda un po' gioco del Dogma e che miri, di film in film, a dimostrare la reversibilità delle procedure che stanno alla base della messa in opera dei singoli materiali cinematografici.

S. B. Ma è anche vero che se tutto un gruppo di cineasti avesse seguito i precetti del Dogma avremmo avuto di conseguenza tutta una serie di film-fotocopia; invece, con iniziative come *DITD*, che puntano al superamento di certi schemi precostituiti, si stanno ottenendo dei risultati originali.

G. D. V. Io continuo a credere che con questa pellicola von Trier ci abbia dato

una lezione di cinema. Un autore, infatti, che in un primo momento predica una castità stilistica così radicale come quella professata nei punti del Dogma e che poi, improvvisamente, sul terreno della pratica di lavoro, disattende platealmente esibendo in modo artificioso materiali così ricchi di valenze storico-cinematografiche come i generi, non può che essere considerato un teorico delle immagini in movimento.

S. B. Anche il discorso del montaggio è interessante in questa prospettiva. Nelle sequenze girate con la cinepresa abbiamo un montaggio irregolare, fatto di inquadrature molto strette e spesso incongruenti dal punto di vista della continuità sintattica; viceversa, nelle sequenze realizzate con le videocamere il montaggio acquista una forma più armonica e la scrittura a cui sono sottoposte le immagini diventa maggiormente leggibile, tanto che verrebbe da dire che la realtà qui rappresentata risulta essere nei suoi contorni più netta e più chiara.

E. B. A questo particolare proposito è stato giustamente segnalato come von Trier in questa sua ultima opera produca un radicale ribaltamento dei codici tradizionali di rappresentazione cinematografica, optando per un montaggio analitico di stampo classico nelle sequenze musicali e per un montaggio costituito da ampi e ariosi movimenti di macchina in quelle drammatiche[3].

L. Q. Spostando il nostro discorso su un altro argomento, desidererei sentire da voi per quale motivo von Trier ha sentito l'esigenza di ambientare il suo film negli Stati Uniti e di raccontare una storia americana.

G. D. V. Se devo dare la mia opinione, partirei col dire che in *DITD* l'America intesa sia come spazio sociale che geografico non traspare quasi per nulla. A parte la pena di morte, il film non mette in mostra nulla che connoti una dimensione di realtà tipicamente statunitense.

V. R. Un'altra critica che è stata mossa al film - e gli appunti che menziono sono ancora quelli di Alain Masson, che su «Positif» ha metodicamente distrutto *DITD* - è che, rispetto a titoli di musical emblematici quali *The Jazz Singer* (1927) di Alan Crosland, *Show Boat* (1936) di James Whale, *West Side Story* (1961) di Jerome Robbins-Robert Wise e *Cabaret* (1972) di Bob Fosse, in esso le problematiche storico-sociali con cui devono misurarsi i suoi personaggi non vengono assolutamente prese in considerazione. Secondo Masson, *DITD* si limita a dare una rappresentazione «lacrimevole» del percorso esistenziale di un unico personaggio votato al sacrificio e connotato da forti tratti di demenza[4].

L. Q. Io non sarei così categorico; in fondo, *DITD* è *anche* un film sulla fabbrica, sulla disumanità del lavoro in fabbrica, sui ritmi insostenibili della catena di montaggio. In questo senso la componente sociale è ben avvertibile.

G. D. V. A proposito della rappresentazione del lavoro in fabbrica data dal film, è interessante notare come in uno dei numeri musicali avente quale sfondo proprio l'attività di una catena montaggio si produca un'ulteriore trasfigurazione del dato reale associata sia al carattere ripetitivo di una simile occupazione che alla dimensione ossessiva che qualifica la condotta esistenziale di Selma. Nella fattispecie, assistiamo ad una radicale trasformazione della messa in scena operata dalla fantasia della protagonista, nella quale il rumore sincopato di una pressa stimola nella mente di quest'ultima una serie di associazioni immaginative in virtù delle quali l'intero reparto dell'officina si tramuta all'istante in un palcoscenico con una dozzina di operai danzanti. Se è lecito supporre che dietro a questa improvvisa metamorfosi diegetica ci sia ancora una volta l'intento di raffigurare la tendenza propria di Selma a voler fuggire dal mondo reale per rifugiarsi in un altro a lei assai più congeniale, è anche plausibile ipotizzare che con questo spostamento di orizzonte von Trier abbia inteso indicarci una possibile via d'uscita dall'alienazione causata da un contesto lavorativo come quello descritto. Usufruendo di ritmi sonori che fanno parte della nostra esperienza quotidiana, come appunto quelli derivanti dai rumori delle macchine, diventa ipotizzabile, con un po' di inventiva personale, lasciarsi alle spalle un universo in cui ci si riconosce a fatica. Questo sembra volerci dire il nostro autore. All'interno di questa visione si inscrive peraltro lo stesso progetto che sta alla base dell'opera musicale di Björk, dove delle sonorità di tipo industriale si mescolano a melodie dolcissime suonate da archi e violini, che giungono dalla tradizione islandese e che attingono dal musical. Björk in ambito musicale, optando per una *collisione* fra modalità completamente differenti di espressione artistica, persegue quindi le medesime strade che von Trier sperimenta sul piano cinematografico: da un lato c'è l'uso di sonorità assai gradevoli, che arrivano direttamente dal folclore e dal passato cinematografico, mentre dall'altro c'è il ruvido concretismo rumorista, che appartiene al campo della ricerca d'avanguardia più oltranzista.

V. R. Non posso far altro che sottoscrivere le osservazioni appena rilevate da Giovanni. *DITD* è un film che cerca in tutti i modi di stipulare un contratto di finzionalità con il proprio destinatario senza mai però riuscirvi del tutto. Per esempio, la commozione su cui spesso e volentieri indulge è un genere di commozione totalmente cerebrale, accuratamente preparata con vari mezzi per assecondare determinate reazioni emotive da parte dello spettatore. Agendo secondo questo schema, così come dimostrandosi fin troppo teorico quando tira in ballo figure di genere ben consolidate, il film rischia ripetutamente di apparire incoerente e di produrre distanziamento nei confronti del suo pubblico.

G. D. V. Un altro aspetto da mettere in luce è quello relativo al divismo. Lasciando da parte considerazioni extratestuali come quella che riguarda il rifiuto di Björk di ricoprire nel futuro nuovi ruoli drammatici cinematografici, vorrei portare l'attenzione sulla scelta operata da von Trier in favore di Catherine Deneuve, affidandole un posto di coprotagonista. Il fatto di averla messa in scena, per quanto abbellita nei costumi e nel trucco, nei panni di un'operaia è stato a dir poco provocatorio. Credo che nello spettatore non del tutto sprovveduto ciò abbia creato un pizzico d'imbarazzo. Abituati ad associare l'immagine di questa attrice a certo cinema d'autore, mai ci saremmo aspettati di vederla sullo schermo interpretare una parte così degradata come quella di un'operaia. Tuttavia, sono dell'idea che nella sostanza di questa opzione si possa cogliere ancora una volta l'ambiguità su cui prospera *DITD*: e cioè da un lato il suo aprirsi alle emozioni più sincere, e dall'altro il suo essere volutamente falso e artificioso.

E. B. A proposito di falsità e di artificiosità, non penso sia sbagliato affermare che von Trier abbia in più occasioni nel corso dei suoi film adoperato principi di stile e formule narrative derivati tanto dal cinema popolare quanto dalla finzione di impronta seriale. Ne *Il regno* (1994), per esempio, i materiali su cui si reggeva il racconto erano quelli attinti dalla *soap opera* di ambiente ospedaliero, così come nel film che qui discutiamo ciò che per buona parte domina è il melodramma. Lo stesso von Trier mi pare che di recente abbia insistito sulla necessità di basarsi il più possibile su elementi drammaturgici e narrativi che abbiano a che fare con la tradizione, dato che solo agendo in questi termini sarà più facile entrare in contatto con il grosso pubblico[5]. Sotto questo aspetto, sono dell'idea che la storia raccontata da *DITD* sia estremamente tradizionale, anche se è comunque vero che per via di diversi motivi, come sottolineava un momento fa Valentina, non c'è dubbio che il film incontri varie difficoltà ad instaurare un rapporto con i suoi interlocutori.

L. Q. È tuttavia innegabile che, sul terreno del melodramma, con film come *Le onde del destino* e *DITD* si sia verificato un recupero dei modi di concepire sia la forma che la funzione classica di questo ipergenere. A mio modo di vedere, sino a *Europa* (1991) persisteva la consapevolezza fortissima che dopo Fassbinder fosse impossibile pensare al melodramma secondo un atteggiamento ingenuo, disincantato e spontaneo, pronto a recepire le enormi possibilità narrative, affabulatorie e fantastiche che un sistema discorsivo come questo era in grado di poter offrire. Con i due film citati ho la sensazione invece che von Trier abbia ritrovato la fiducia nel melodramma, in quanto dispositivo in grado di gettare delle solide basi perché tra spettatore e spettacolo cinematografico possa nascere una comune zona d'intesa. Se prima il melodramma non era che uno dei tanti oggetti disponibili sui quali poter operare a livello di metalinguaggio, ora ritorna al suo statuto originario di forza attrattiva e spettacolare, capace di lavorare direttamente sulle emozioni del grande pubblico.

V. R. Io continuo ad avere dei forti dubbi su questo punto. *DITD* non è quello che si potrebbe definire un melodramma in senso tradizionale, e non lo è sostanzialmente per due motivi: in primo luogo, perché il tipo di relazioni umane che presenta, siano esse d'amore, d'amicizia o di semplice affetto, non sono assolutamente dipinte come pure; in secondo luogo, perché si dimostra assai debole nell'attimo in cui tenta di far scattare il meccanismo di identificazione da parte dello spettatore in favore del personaggio principale della vicenda, dato che sia la patologia della

protagonista, qui più volte richiamata, che la discreta presenza dei generi di cui esso fa uso impediscono che si verifichi interamente questo processo di riconoscimento.

L. Q. Non sono molto d'accordo con questa analisi. Riguardo all'identificazione spettatoriale, ho l'impressione che essa cominci a sorgere nel momento in cui Selma viene derubata del suo denaro e che raggiunga il suo punto massimo proprio nel finale, con la pena capitale. Per quanto concerne poi la supposta correlazione che vede il sistema melodrammatico in stretta simbiosi con una vicenda d'amore, dobbiamo ricordarci che il melodramma è prima di ogni altra cosa *la storia di una virtù messa in pericolo*, e da questo punto di vista l'amore inteso come sentimento umano può anche non essere presente in una finzione melodrammatica[6]. D'altra parte, non mi convince, come ho già detto, l'idea che il personaggio di Selma sia rappresentativo o portatore di una patologia mentale, e che perciò non possa prendere vita una partecipazione emozionale da parte dello spettatore nei suoi confronti. Al contrario, Selma incarna a tutti gli effetti una virtù perseguitata dalle forze del male così come è nelle leggi del melodramma. Sembra davvero corrispondere ad una virtù che trova la sua massima esplicitazione nell'amore filiale, un amore a cui viene impedito di prosperare e che viene costantemente attaccato. In questo senso, la sua ostinata determinazione a combattere sino alla morte per il bene del proprio figlio è da leggere tutta all'interno delle categorie del *mélo* e non come qualcosa che fuoriesca da questi dettami per entrare nell'ordine delle patologie.

V. R. Io continuo a pensare che il funzionamento del melodramma, sia esso cinematografico o meno, consista tutto nel fatto di proporci un mondo impossibile a cui noi però siamo invitati a credere per un lasso di tempo determinato. Tutto ciò con *DITD* non si verifica mai.

G. D. V. E questo avviene appunto perché nel film il coefficiente di falsità è davvero molto evidente. Tutti i filtri che von Trier vi ha posto, proprio per permettere una fruizione più riflessiva da parte di una certa fetta pubblico, in verità non fanno altro che creare degli atteggiamenti di distanziamento in spettatori appartenenti ad una frangia di pubblico, per così dire, meno accorta.

S. B. Sotto quest'ultimo aspetto è bene secondo me richiamare l'attenzione su come in più di un'occasione questo testo cinematografico lasci trasparire, con la specifica intenzione di orientare le modalità di fruizione del proprio destinatario, dei tratti enunciativi che travalicano il puro contesto finzionale. Quando Selma, ad esempio, assieme alla sua amica Kathy si reca a vedere dei musical cinematografici hollywoodiani al cinema, e al momento della penultima canzone in programma abbandona sistematicamente la sala di proiezione perché le sembra così di esorcizzare la tristezza del pezzo musicale finale, è chiaro che siamo posti di fronte ad una specifico intervento da parte dell'istanza di enunciazione, la quale in un certo senso ci invita a lasciare a nostra volta la poltrona di spettatori prima che il film si chiuda con la sequenza conclusiva dell'esecuzione capitale della protagonista, tragicamente illustrata dal sonoro della canzone *141 Steps*.

L. Q. Un altro aspetto relativo a *DITD* su cui varrebbe la pena riflettere è quello dei videoclip musicali che sono stati ricavati da alcune sue sequenze per assumere una destinazione d'uso completamente differente da quella programmata per l'intera pellicola. È probabile che la logica che ha sostenuto una simile operazione sia stata quella di aderire a delle precise richieste avanzate da parte di Björk in sede di contrattazione produttiva; in ogni caso, giova rilevare come queste scene cantate e danzate si stacchino per lo stile della modalità di ripresa dalle restanti altre. Ho l'impressione che in questi brani musicali von Trier abbia davvero tenuto fede al suo proposito di addivenire ad una sorta di *documentazione* di una *performance* di danza utilizzando una grossa quantità di videocamere. I risultati, certo, non sono stati all'altezza dei mezzi impiegati; ma è comunque interessante osservare il tipo di taglio visivo che caratterizza queste immagini: esse, per usare gli stessi termini di von Trier, non sono state ottenute con l'idea di inquadrare un soggetto, ma con l'obiettivo di "puntare" verso quel determinato soggetto, poiché «inquadrare è delimitare, prendere le distanze da qualcosa, puntare è andare verso qualcosa»[7].

E. B. Usufruendo dei materiali prodotti da un centinaio di videocamere, von Trier aveva in mente di procedere, per ogni numero musicale, alla realizzazione di un insieme di "piani sequenza" che restituissero, da un lato, la pregnanza della qualità scenica di una serie di eventi giudicati come unici e, dall'altro, la sensazione di una loro temporalità diegetica simile a quella reale. Fuori da qualsiasi ambiguità di senso, ciò che von Trier si proponeva di raggiungere agendo in questo modo non era tanto «la ripresa di una danza, quanto la *trasmissione* di una danza»[8]. Non so se gli spettatori abbiano colto questo elemento; certo è che l'assunto teorico di partenza mi risulta piuttosto ardito nei suoi proponimenti. La pretesa di voler documentare in modo esatto la continuità spazio-temporale di un accadimento, collezionando fra loro per mezzo di un lavoro di montaggio una infinità di inquadrature che corrispondono alle singole parti della sua evoluzione cronologica, riposa infatti sulla convinzione, a dir poco utopica, in base alla quale chiunque venga messo nelle condizioni di adoperare qualsiasi strumento di riproducibilità tecnica dà per scontata la possibilità di poter ricavare per via analogica ogni dato che la realtà fenomenica gli offra.

L. Q. Vorrei ritornare alla questione della presenza della Deneuve all'interno del cast del film. Per me la sua comparsa non è da interpretarsi come un ulteriore elemento di provocazione escogitato da von Trier per spazientire ancora di più il suo pubblico; la sua apparizione va invece considerata da una prospettiva che tenga maggiormente conto del fatto che un film oltre che un prodotto estetico è *anche* un'operazione commerciale. Da questo punto di vista Catherine Deneuve, proprio in quanto attrice conosciuta e icona di un certo cinema europeo di qualità, con la sua immagine non ha fatto altro che portare lustro al film, arricchendolo soprattutto nella sua veste divistica. Se poi l'intento principale di von Trier era al contrario quello di spiazzare lo spettatore, non posso fare a meno di osservare

che la proposta di presentare in maniera del tutto inverosimile la Deneuve nei panni di un'operaia è riuscita nei suoi obiettivi solo in parte, poiché è davvero fuori di misura lo stridore che si avverte tra il tipo di rappresentazione che di lei ci viene qui proposto e quello che ricordiamo delle sue numerose interpretazioni precedenti. Il personaggio di Kathy rimane a tutti gli effetti quello che si concilia di meno con il mondo diegetico della narrazione, e in questo senso esso appare come un altro elemento di impurità presente nel testo.

V. R. In ogni caso, le discordanze nel film tra forma e significato non sono rilevabili solo a livello di personaggio/interprete. Come ho cercato di spiegare prima, sono convinta che in *DITD* esista una voluta nota discordante in *tutti* i suoi ambiti di discorso. Nei suoi diversi registri, questa pellicola presenta insomma dei margini di forte ambiguità, i quali, lungi dal compromettere l'attendibilità dell'intero impianto, lavorano tuttavia seguendo in modo metodico il principio dell'inconciliabilità dei materiali.

G. D. V. Sul piano esclusivamente spettatoriale, la mia visione del film si è svolta all'insegna di una "tutela" razionale che sin dall'inizio mi ha preservato da un coinvolgimento assoluto. Sin dai primi istanti ho avuto la sensazione di trovarmi di fronte ad un'opera spudoratamente falsa, che non faceva niente per non denunciare la sua intenzionale ipocrisia di fondo. Tuttavia *DITD* non è soltanto, molto banalmente, quello che si dice essere un bel film, ma è anche un film dogmatico nel vero senso del termine, dato che dichiara, solo un poco dissimulandola in superficie, la sua sostanziale doppiezza programmatica.

V. C. La manipolazione operata dal film a livello spettatoriale è stato uno dei principali capi d'accusa che ha investito *DITD* in America. Al pubblico medio americano, così come ai critici statunitensi, non è piaciuto affatto il modo in cui è stato trattato il tema della pena di morte. Oltre a ciò, entrambe le categorie di questi spettatori hanno avuto la sensazione di essere stati manipolati sul piano emozionale, e a conforto di una simile tesi hanno portato altri esempi di pellicole recenti, tra cui *Funny Games* (1999) di Michael Haneke, che a loro parere hanno agito nella stessa direzione. Francamente, non so come interpretare questo genere di reazioni: dopo tutto, ogni qual volta si assiste ad una proiezione cinematografica si finisce, volenti o nolenti, per essere sottoposti ad un lavoro di svisamento della nostra percezione sui dati di realtà.

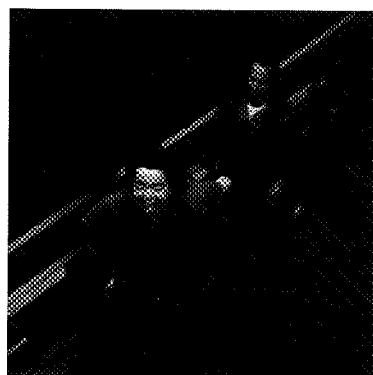
V. R. Più che ad una manipolazione, io penserei per *DITD*, molto più semplicemente, ad un senso di fastidio. È fastidio, infatti, quello che provo dinanzi alle immagini di questo film, e ciò scaturisce non tanto perché in scena vi sono le peripezie un po' inverosimili attraversate da una eroina incarnante una virtù assoluta, quanto per l'ambivalenza dei rapporti che si vengono a determinare tra le diverse parti di cui si compone l'opera.

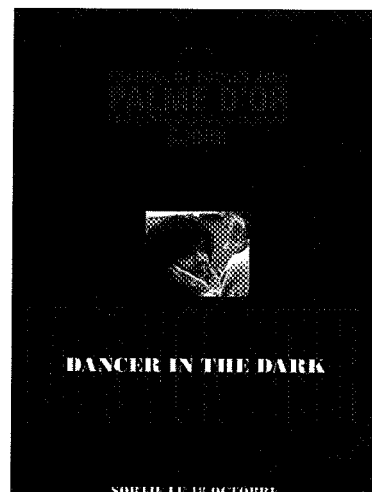
L. Q. Dobbiamo in ogni caso tener conto che al giorno d'oggi non c'è più quella confidenza con le virtù assolute che un tempo la collettività condivideva sul piano culturale oltre che su quello morale. È probabile che il genere di fastidio avvertito da Valentina verso *DITD* sia il medesimo, naturalmente con le debite proporzioni, che gli spettatori della metà degli anni Settanta sperimentavano davanti alle immagini della *Marchesa von...* (1976) di Eric Rohmer. Si dice che nelle sale, durante le proiezioni di questa pellicola, il pubblico addirittura ridesse a squarciagola. E ciò credo sia avvenuto perché questa rilettura del racconto di von Kleist in termini audiovisivi svolta da Rohmer aveva finito per rendere palese quell'*asincronia* latente, che nel frattempo si era venuta a creare nel corpo sociale, fra un modo di concepire una passione amorosa sostanzialmente ancorato ad una concezione romantica dell'esistenza e un'etica contemporanea del sentimento diametralmente opposta a quel genere di percorsi indicati prima dal testo letterario e poi dal film.

V. R. Non so se i presenti abbiano letto il romanzo *La princesse de Clèves* scritto da Madame de La Fayette; di fatto, questo testo, che fra l'altro ha avuto due trasposizioni cinematografiche ad opera di Jean Delannoy e di Manoel de Oliveira, è uno straordinario esempio di virtù assoluta in ambito amoroso. In questo romanzo, infatti, viene raccontata la storia di una nobildonna francese, la giovanissima principessa di Clèves, che, nonostante l'amore profondo e sincero per un suo pretendente, non rinuncia alla fedeltà coniugale, neppure quando il suo maturo consorte morirà. Non ho potuto vedere le due versioni cinematografiche tratte da questo racconto; ma quello che preme sottolineare è che leggendo questa storia non ho avuto alcun genere di problemi a identificarmi con il suo personaggio principale. Il mondo di fantasia che da essa viene ricostruito è attendibile; il sentimento che prende corpo nell'animo della protagonista è un sentimento che mi viene presentato come possibile e che per di più rimane coerente con l'impianto stesso della narrazione. Tutto ciò non accade con il film di von Trier, dove ogni cosa, come ho già detto, appare irrimediabilmente falsa e inverosimile.

A cura di Enrico Biasin

Note

1. D'ora in poi *DITD*.
2. Cfr. Franco La Polla, *Al ritmo di un mondo senza amore*, in «Cineforum», a. XL, n. 10 (400), dicembre 2000, p. 11.
3. Scrive Alain Masson: «*La tradition du genre opposait l'emploi du montage analytique dans les parties dramatiques et, dans les passages musicaux, les plans spacieux et durables, animés par des vastes mouvements d'appareil, qui se développaient dans la continuité d'une perspective propre à approfondir l'étendue* [...]. *Lars von Trier renverse cette opposition: sa caméra s'attache aux personnages et passe infatigablement de l'un à l'autre, sauf dans les numéros musicaux*» (Alain Masson, *Dancer in the Dark. Second Hand America*, in «Positif», n. 477, novembre 2000, pp. 48-49). Su questa problematica, si veda anche José Arroyo, *How Do You Solve a Problem Like von Trier?*, in «Sight and Sound», vol. X, n. 9, settembre 2000, pp. 14-16.
4. Alain Masson, *op. cit.*, p. 48.
5. Cfr. Gino Ventriglia (a cura di), *Lars von Trier. Dancer in the Dark*, minimum fax, Roma 2000, p. 129.
6. Nella sua fondamentale opera su *L'immaginazione melodrammatica*, Peter Brooks nota che «nei casi più tipici, la struttura melodrammatica evolve dalla presentazione della virtù-come-innocenza all'introduzione dell'ostacolo o minaccia, che pone la prima in una situazione di gravissimo pericolo; e per la maggior parte del dramma il male appare trionfante, in grado di controllare la successione degli eventi e di fissare le coordinate morali valide all'interno della realtà scenica, senza che la virtù, espulsa, cancellata, apparentemente travolta, riesca ad articolare in modo efficace o persuasivo gli argomenti in favore della causa giusta» (Peter Brooks, *L'immaginazione melodrammatica*, Pratiche, Parma 1985, p. 51; tit. orig. *The Melodramatic Imagination*, Yale University Press, Haven-London 1976).
7. Gino Ventriglia (a cura di), *op. cit.*, p. 132.
8. *Ibidem*, p. 116.

Dancer in the dark

SPECIALE
L'ATTORE CINEMATOGRAFICO

Speciale
Teorie dell'attore cinematografico

La professione e la plastica

Fare un gesto, un movimento, per un'invenzione che la ragion pratica americana ha chiamato *motion pictures* (quadri in movimento), è un presupposto indispensabile. L'attore, il vettore di questo movimento, il suo veicolo ricorrente nel cinema di finzione è tuttavia una delle componenti più trascurate dagli anni Trenta in poi. Strano paradosso: nel momento in cui l'interprete acquisisce la forza della parola e la scena l'unità del continuum sonoro, è l'ordine del discorso a prevalere sulla discrezione delle pose...
Affrontato quasi esclusivamente sotto il profilo biografico, o nell'evanescenza del divismo, pertanto considerato come singolarità e curiosità antropologica, o manifestazione di una produzione e proiezione sociale, l'attore da lungo tempo sfugge, o si è sempre sottratto nella sua capacità di produrre senso all'interno della rappresentazione cinematografica. In effetti, l'attore precede l'immagine filmica, non la riguarda se non sotto il rispetto più generale del profilmico. Hitchcock considerava gli attori bestiame, Epstein sosteneva che il cinema «è animista, ossia attribuisce un'apparenza di vita a tutti gli oggetti che designa»[1] due modi differenti per dire che l'attore conta ben poco. Il lavoro dell'attore si trasforma nel film, prigioniero di un sistema in cui sono l'immagine e la sua articolazione a contare, non più la messa in forma del corpo, la plastica fisica; questa vale solo in un organismo che la supera ad ogni cambio di inquadratura. Eppure questa stessa «cineplastica», come la chiamava Elie Faure[2], una volta aveva il suo peso e l'attore un ruolo che era più di una parte. Poi il *logos* decise le gerarchie, ponendosene alla testa. L'attore teatrale attraverso la scienza pittorica delle pose, con la mediazione ideologica dell'uomo nuovo, o più semplicemente come mobile della rappresentazione, è deuteragonista sulla scena delle teorie maggiori e minori dell'epoca del muto: circense, mimo, interprete ottocentesco infiammato, diva art nouveau, marionetta, fantoccio, saltimbanco, eccentrico, riviviscente, pura maschera fotogenica o alto declamatore da Comédie Française... L'attore cinematografico nel muto ha mille volti, come il grande Lon Chaney, figlio di sordomuti, che pure senza braccia in *The Unknown* (T. Browning, 1927) dispiega una propria gestualità. L'attore nell'epoca del muto contribuì a sciogliere molti nodi teorici, seppure imbrogliando, talvolta, le carte in tavola. Definì il legame tra rappresentazione e riproducibilità tecnica - un attore a teatro muta interpretazione ad ogni replica, mentre al cinema una prova rimane per sempre fissata. O ancora, per diretta discendenza dalla prima questione, l'attore del Gran Muto affermò una presenza virtuale, a fronte della comunione sala/attore del teatro. Per la prima volta, permise sul suo cadavere l'avvento di una nuova corporeità, frankensteiniana e frammentata dal montaggio, così come di una nuova psicologia, non più lineare e unitaria, ma spezzettata e lampeggiante. Il cinema nasce come riproduzione sintetica del movimento. L'attore ne è l'ambasciatore, è il primo mobile. O almeno viene spesso concepito così - i Lumière da subito gli affiancheranno marine e treni...
Ritrovare oggi l'attore pensato negli anni Dieci e Venti significa anche svelare una prospettiva minoritaria, o poi abbandonata dal cinema. Un punto di fuga in cui non è più la narrazione il filo rosso da seguire nel processo del testo, o l'articolazione di linguaggio, e la vocazione ontologica del medium non è la risposta definitiva. Scoprire questo interprete fugace e i progetti dedicatigli può permettere di pensare il film anche in termini di piani, ovvero di scene e processualità drammatica, anziché di inquadrature, sequenze e rapporti di implicazione narrativi tra queste. Rintracciare l'attore in fondo al film a volte rivela quanto questo gli sia debitore per la sua stessa struttura. Alcuni cineasti muovono dal primo gesto di un proprio attore. Kulešov, Kozincev/Trauberg e Ejzenštejn partono di qui.
La Russia a cavallo tra i due secoli è uno dei principali centri del rinnovamento della scena. La regia teatrale nasce e si afferma innanzitutto attraverso il magistero di due attori straordinari: Stanislavskij[3] e Mejerchol'd[4]. Molti anni dopo sarà un discepolo del secondo a dimostrare con la forza di un teorema il peso dell'interprete sulla messa in scena. Parlando di Mejerchol'd, Ejzenštejn sosteneva infatti che il suo merito principale fu «l'aver proiettato consapevolmente i metodi della recitazione sul piano della composizione dello spettacolo»[5]. L'attore russo è il vero protagonista della rinascita teatrale, con la mediazione o l'antagonismo delle arti figurative. La Rivoluzione d'Ottobre funzionerà da acceleratore di queste particelle, ed escluderà nella sua veemenza il metodo psicologico di Stanislavskij; lo sberleffo futurista dei cabaret pietroburghesi o la diavoleide simbolista cara a Mejerchol'd assumeranno il metodo scientifico e il crisma ideologico a propri garanti. L'attore nella Russia sovietizzata degli anni Venti diviene l'uomo nuovo, i suoi movimenti sono razionalizzati, la sua esistenza dimostra la possibilità per la nazione di rinascere su basi scientifiche, per le strutture produttive di compiere un balzo in avanti verso l'industrializzazione. Questa utopia è un paradigma estetico per il costruttivismo, ma circola in tutta la società. Negli anni Venti Kulešov dichiara: «Solo il lavoro organizzato risulta bene al cinema»[6]. Ma l'interprete non è solo attore di un progresso sociale, politico, epistemico agognato da una nazione arretrata. Esso è anche un manichino, una marionetta frantumata da un furore analitico e sistematico. Sulla scorta delle ricerche e delle ipotesi di Delsarte, circolanti in Europa e di grande successo anche oltreoceano[7], il corpo e il comportamento dell'attore sono suddivisi, catalogati, classificati e riprodotti. Lo spazio in cui l'attore agisce e il tempo che impiega vengono quantificati e misurati, il gesto riportato al metro, la mimica alle strutture poetiche. Non tanto la Biomeccanica di Mejerchol'd, la cui origine è un'empirica esperienza teatrale; piuttosto il Teatro Sperimentale-Eroico di Ferdinandov, che darà ospitalità al laboratorio di Kulešov, si occupò di scandire la gestualità sul metro. Gli studi letterari formalisti, attraverso gli scritti di Tyn'janov, Šklovskij, Ejchen'baum, Kazanskij, nello stesso periodo si occupano di questioni di prosodia e metrica; sono queste stesse persone a insegnare storia e teoria del cinema, o a collaborare come scenaristi con Kulešov e la FEKS, e a dialogare alla pari con Ejzenštejn... Il sogno della scienza si accompagna con la memoria della prassi. Mejerchol'd negli anni Venti discetta di Ottobre teatrale e attore del futuro, ma appena dieci anni prima si riferiva al teatro di fiera e alla Commedia dell'Arte, e, regista per il teatro della Kommissarževskaja, sottometteva gli attori alla dittatura delle scenografie. L'attore come tipo sociale, archetipo fisiognomico, maschera immobile, l'interprete consegnato all'immobilità di una posa o di un modello sono l'altro polo del cinema sovietico. La recitazione è sussunta a principio grafico. D'altro canto Kulešov, Ejzenštejn, Jutkevič, Kozincev e molti altri ancora nascono come scenografi, per passare solo in seguito alla regia. Non stupisce quindi che Kazanskij sostenga che «l'arte grafica in fin dei conti impiega gli stessi procedimenti di messa in scena del cinema. Ancora un passo - invitare degli attori professionisti a posare - e l'analogia del modello con l'attore cinematografico sarà completa»[8]. Anzi, il cinema è il sogno dei registi teatrali, la mutazione dell'utopia di un corpo grafico dell'attore, finalmente divenuto immagine.
I tre testi che seguono hanno un valore esemplare, rispetto alla molteplicità e ricchezza delle teorie sull'attore cinematografico circolanti nella Russia pre- e postrivoluzionaria. L'articolo dedicato da Mejerchol'd al proprio film *Il ritratto di Dorian Gray* ed al ruolo che l'attore vi riveste, si rivela particolarmente suggestivo per due aspetti: da un lato, la considerazione del cinema come strumento rivelatore, specchio veritiero di un attore cinematografico il cui lavoro deve essere impercettibile, secondo una linea propria anche ai teorici francesi; dall'altro, l'idea di un ritmo recitativo, di un'astrazione dell'intepretazione che dominerà poi le ricerche successive di Kulešov, e soprattutto di Ejzenštejn. Il testo del regista di *Le Cocu magnifique* e *Revizor* rivela il peso delle sue teorizzazioni non solo in ambito teatrale, e fa brillare una lezione subito divenuta magistero generazionale. Lo scritto di Kulešov è costituito da una silloge di passi dedicati all'attore, e fa parte di un più generale trattato sul cinema scritto alla fine degli anni Venti. Questo testo, *L'arte del cinema*, conclude un decennio in cui il teorico e cineasta russo ha sperimentato a lungo le possibilità del cinema. I nuclei intorno a cui ruota la riflessione di Kulešov sono il montaggio e l'attore; entrambe queste componenti hanno una funzione precisa nel sistema del teorico: rendere la comprensione del film più funzionale, significativa ed allo stesso tempo semplice. Il lavoro teorico di Kulešov è allo stesso tempo accompagnato da un'intensa attività laboratoriale, in cui prova e ricerca soluzioni alle proprie deduzioni, grazie alla dedizione di un gruppo di allievi, tra cui alcuni dei più brillanti registi sovietici degli anni successivi (Vsevolod Pudovkin, Boris Barnet). Il modello del laboratorio è di particolare interesse, perché comune anche ad altre esperienze (FEKS, Ejzenštejn/Proletkul't), di chiara derivazione teatrale e raramente rinvenibile nella successiva storia del cinema. Con il proprio gruppo Kulešov realizzò anche vari film nel corso degli anni Venti, di grande suggestione e valore, anche alla luce della sua teoria. Il testo di Boris Kazanskij, inve-

ce, rispecchia un'altra tendenza circolante nel dibattito sovietico degli anni Venti, legata alla preminenza dell'immagine su tutte le altre componenti significanti del cinema. Il saggio fa parte di una raccolta, *La poetica del cinema*, con cui il formalismo letterario dà il proprio contributo teorico al cinema sovietico[9]. I testi dei formalisti propongono differenti modelli analitici (linguistico, funzionale), ma solo Kazanskij dà così tanto risalto all'attore, per poi sottometterlo al primato dell'immagine. La posizione di questo teorico troverà poi larghissima eco negli scritti successivi di Ejzenštejn. Tra il progetto di un iperprofessionismo, destinato ad un massimo di leggibilità e comprensibilità, e l'eredità della tradizione figurativa e scenica si delineano le ipotesi dell'attore sovietico. Dieci anni dopo il realismo socialista muterà il sogno in incubo, il corpo liberato dall'immagine in una parata irreggimentata.

Francesco Pitassio

Per saperne di più...

La questione dell'attore cinematografico è centrale nella riflessione di teorici e cineasti sovietici degli anni Venti. Qui di seguito si forniscono solamente alcuni testi di riferimento, indispensabili per un inquadramento più approfondito del tema.

Su Lev Kulešov:
AA.VV., "iris", n. 1, 1986, *L'Effet Kouléchov/The Kuleshov Effect*.
R. Levaco (a cura di), *Kuleshov On Film*, University of California, Berkeley - Los Angeles 1974.
L. Kulešov, *Fifty Years in Films*, Raduga, Moskva 1987.
F. Albera - E. Khokhlova - V. Posener (a cura di), *Kouléchov et les siens*, Editions du Festival International du Film, Locarno 1990.
M. Jampolskij, "Kuleshov's Experiments and the New Anthropology of the Film Actor", in *Inside the Film Factory*, a cura di R. Taylor e I. Christie, Routledge, London - New York 1991.
F. Albera (a cura di), *Vers une théorie de l'acteur. Autour de Lev Kouléchov*, L'Age d'Homme, Lausanne 1994.

Su Sergej Ejzenštejn:
S. M. Ejzenštejn, *Opere complete*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia. Si vedano in particolare i volumi:
Il montaggio, Marsilio, Venezia 1985
La regia, Marsilio, Venezia 1989
Stili di regia, Marsilio, Venezia 1993
Il movimento espressivo, Marsilio, Venezia 1998

Sulla FEKS:
B. Amengual - M. Verdone, *La FEKS*, «Premier Plan», n. 54, aprile 1970.
J. Narboni (a cura di), *Russie années vingt*, «Cahiers du cinéma», n. 220-221, maggio-giugno 1971.
P. Bertetto (a cura di), *Ejzenštejn, Vertov, FEKS. Teoria del cinema rivoluzionario*, Feltrinelli, Milano 1975.
G. Rapisarda (a cura di), *Cinema e avanguardia in Unione Sovietica*, Officina, Roma 1975.
N. Noussinova (a cura di), *Leonid Trauberg et l'excentrisme*, Yellow Now, Crisnèe 1993.
O. Bulgakowa, *FEKS*, Potemkin Press, Berlin 1996.

Su Vsevolod Pudovkin:
V. Pudovkin, *La settima arte*, Editori Riuniti, Roma 1984.

Sui formalisti russi e il cinema:
P. Montani (a cura di), *I formalisti, Ejzenštejn inedito*, "Bianco e nero", n. 1, 1971
G. Kraiski (a cura di), *I formalisti russi nel cinema*, Garzanti, Milano 1971.
F. Albera (a cura di), *Les Formalistes russes et le cinéma*, Nathan, Paris 1996.

Note

1. J. Epstein, "De quelques conditions de la photogénie", in *Le cinématographe vu de l'Etna*, Les Ecrivains réunis, Paris 1926, ora in *Ecrits*, vol. I, a cura di P. Lherminier, Seghers, Paris 1974; tr. it.: "Alcune condizioni della fotogenia", "Cinema & Cinema", n. s., n. 64, maggio/agosto 1992, *Fotogenia. La bellezza del cinema*, a cura di G. Pescatore, p. 121.
2. E. Faure, "De la cinéplastique", «La Grande revue», n. 11, novembre 1920; ora in *De la cinéplastique*, Séguier, Paris 1995.
3. Konstantin Stanislavskij è considerabile come il primo grande innovatore della scena russa, e del teatro europeo in generale. Fondatore del Teatro d'Arte di Mosca, sul finire del XIX secolo, all'insegna delle messe in scena di «Čechov e dello stile naturalista, Stanislavskij fu il primo regista a puntare il dito sulla necessità di incentrare la messa in scena sull'attore. Quest'ultimo doveva da un lato professionalizzarsi, ovvero sfuggire all'istrionismo; dall'altro, impadronirsi del proprio ruolo attraverso un processo psicologico in cui l'interprete doveva giungere a identificare i propri sentimenti con quelli del personaggio. Questo processo viene definito "reviviscenza" (*pereživanje*). In una forma volgarizzata, per il tramite dell'insegnamento di Lee Strasberg, il metodo Stanislavskij è all'origine dell'Actor's Studio, da cui sono usciti alcuni dei più celebri attori del cinema hollywoodiano del dopoguerra.
4. Vsevolod Mejerchol'd, allievo di Stanislavskij, fu per lunghissimo tempo considerato l'alternativa al teatro psicologico e naturalista del maestro. Staccatosi ben presto dal Teatro d'Arte di Mosca, Mejerchol'd si lega prima ai poeti simbolisti, quindi, successivamente alla Rivoluzione d'ottobre, agli ambienti del costruttivismo. Mejerchol'd a sua volta muove dalla centralità dell'attore nello spettacolo, ma non a partire dalla psicologia e dall'identificazione con il personaggio. L'attore di Mejerchol'd è l'erede della tradizione dei saltimbanchi, del teatro orientale, della Commedia dell'Arte. Questo interprete parte sempre dalle azioni fisiche, anziché dai sentimenti interiori. Tali ipotesi saranno formalizzate negli anni Venti e andranno sotto il nome di Biomeccanica.
5. S. M. Ejzenštejn, *La regia*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia 1989, p. 331.
6. L. Kulešov, *Iskusstvo kino*, Tea-Kino Pechat', Moskva 1929; tr. ingl.: *Art of the Cinema*, in *Kuleshov on Film*, a cura di R. Levaco, University of California, Berkeley - Los Angeles - London 1974, p. 67.
7. François Delsarte alla metà del XIX secolo ipotizza un sistema fondato sulla "pura plastica", in cui particolare rilievo viene dato all'espressione delle emozioni, secondo schemi precisi di associazione tra gesti, mimica e movimento. Il sistema non nasce unicamente in relazione all'ambito teatrale, ma vi troverà larghissima applicazione.
Il sistema di François Delsarte ha uno straordinario successo negli Stati Uniti, e svolge un ruolo importante nella definizione dei modelli di recitazione cinematografica. Su questa questione, si veda: J. Naremore, *Acting in Cinema*, University of California, Berkeley 1988.
In Russia il grande mediatore del sistema di Delsarte sarà il principe Volkonskij, che coniugherà questo stesso sistema con l'euritmica di Jaques-Dalcroze. Sulla questione, si veda: O. Calvarese, "Gli anni dieci in Russia. L'età bioritmica del teatro", in *In principio era il corpo...*, a cura di N. Misler, Electa, Milano 1999.
8. B. Kazanskij, "La natura del cinema", in *Poetika kino*, Leningrad 1927; tr. fr.: "La Nature du cinéma", in *Les Formalistes russes et le cinéma*, a cura di F. Albera, Nathan, Paris 1996, cit. p. 115.
9. In italiano esiste una traduzione, purtroppo solo parziale, di questa raccolta, che non comprende il testo di Kazanskij: G. Kraiski (a cura di), *I formalisti russi nel cinema*, Garzanti, Milano 1987.

Vsevolod E. Mejerchol'd,
"Il ritratto di Dorian Gray" *(1918),*
in Ecrits sur le théâtre, t. 1, 1891-1917, La Cité - L'Age d'Homme, Lausanne 1973

[...] A teatro cerco di ottenere il massimo della tensione in ambito artistico; per questo motivo in passato non amavo il cinema, perché basato sulla fotografia, che non è un'arte (ovviamente, in ogni tecnica esiste un livello a partire dal quale questa diviene più o meno un'arte, ma non si tratta di un'arte nel senso corrente del termine). Nondimeno, il cinema non è riducibile alla semplice fotografia, comporta degli elementi che, combinati alla tecnica fotografica, creano un'arte. Campo del cinema è lo schermo, e ciò presuppone degli elementi di movimento, delle associazioni di piani, una misura del tempo. Tutto ciò implica degli elementi artistici. L'attore cinematografico, allo stesso modo di un pianista, può stabilire il ritmo della propria interpretazione, porre in primo piano quanto è capitale, rivelare l'essenziale facendolo emergere dal profondo (è qui che è importante sostituire l'immagine con un testo). Tranquillamente seduto in una sala buia, attento a seguire il succedersi delle immagini e la loro divisione in parti, il pubblico si cala in quella sfera artistica di cui fanno parte l'interpretazione degli attori, la diversità dei piani e la psicologia del tempo. Il fatto che gli attori si sottomettano all'operatore, vigile guardiano del ritmo dell'azione, ci permette di parlare di arte cinematografica.

All'arrivo sul set, l'attore deve sapere che da lui ci si attende una recitazione particolare, differente da quella per la scena. Si ambisce alla riforma del teatro, senza esservi ancora riusciti; il problema non è risolto. Due sistemi si contrappongono: "rivivere" sulla scena, o recitare questa "reviviscenza"[1]. Gli attori cinematografici, per quel che li concerne, devono considerare questa questione come già risolta. Lo

schermo può mostrare in modo quanto mai evidente una recitazione falsa, ed una che non lo è. Il buon attore recita senza recitare, qui sta il segreto. Nel *Ritratto di Dorian Gray* il ruolo principale è affidato alla Isanova, un'attrice diplomata a un corso di arte drammatica. Conosce la tecnica dell'arte drammatica, ma nel film la sua recitazione è spesso errata: a tratti carica troppo, e la sua interpretazione è priva di finezza nel disegno. Soltanto qualche tempo dopo, allorché la ritrovai in *Un uomo forte*, basato su Przybyszewski, potei constatare che si era liberata degli errori della vecchia scuola ed aveva infine colto il segreto dell'arte dello schermo. Avete notato l'interpretazione dell'attore che nel film riveste i panni di Allan? È di una giustezza e di una maestria impressionante. In questo caso, l'interprete di Allan non è attore, ma un po' pittore e un po' poeta. Si tratta di qualcuno molto beneducato che sa come entrare in un salone, comportarvisi, sedersi, alzarsi ecc... Ogni suo passo è calcolato - è quanto distingue le persone beneducate dalle persone prive di educazione. Sfoggia ogni suo movimento, la propria silhouette: è bellissimo, e del tutto sicuro di sé. Tutta la sua recitazione si pone sul piano della forma, e non si preoccupa affatto di provare i sentimenti di Allan.

I registi spesso preferiscono affidare la parte a degli "interpreti", anziché a degli attori, e l'impressione prodotta dal dramma ne soffre assai. Quando un attore sulla scena sottolinea molto il lato tragico del suo ruolo, ansima, impiega un tempo incredibile per uccidere un uomo e commette altri errori di questo genere, questo nuoce parecchio allo schermo. Infatti la pellicola fa risaltare immediatamente quanto ha registrato. Il cinema è molto sensibile e deve ridurre al minimo la recitazione. Si può recitare due volte lo stesso dramma e ingannarsi due volte sull'impressione prodotta. Mi è capitato di recitare una scena senza sentire minimamente le lacrime che mostravo al pubblico, e pensare che in quell'occasione la mia recitazione fosse abominevole. La volta successiva, nella stessa scena, ero a tal punto ispirato che mi scesero giù dagli occhi vere lacrime. Un uomo mi aveva visto in entrambe le occasioni. Dopo lo spettacolo, gli domandai quale fosse la sua impressione. Mi rispose che la prima volta la mia recitazione l'aveva colpito e toccato, mentre la seconda l'aveva lasciato indifferente. Dunque l'importante non è che le lacrime siano "vere", ma che i grandi attori restino lucidi allorché piangono. Devono ricorrere a tutti gli espedienti tecnici per mostrare al pubblico queste lacrime, e spingerlo così a credervi (che quelle scorrano o meno "per davvero" è del tutto privo di importanza). La seconda volta che recitai quella scena a cui accennavo, le mie lacrime sono effettivamente scese, ma le tecniche che dovevano spingere il pubblico a credervi le avevo dimenticate; e pertanto le lacrime non produssero alcun effetto.
Non si tratta soltanto di uno stato d'animo. Spesso gli attori inesperti richiedono all'operatore di filmarli "sul campo", perché il loro stato d'animo del momento gli sembra perfettamente adatto. L'operatore prende a girare, l'attore si mette a recitare "nello stato d'animo", scordandosi delle tecniche recitative, e ne risulta un film in cui l'operatore ringrazia il cielo se si ritrova in mano soltanto sette metri e non venticinque[2]. Altre persone, come l'interprete di Allan, ovvero gente beneducata nella realtà, si rivelano attori di un'eccezionale maestria. Tutto è nel ritmo dei movimenti e dei gesti. Questo Ritmo, con la "R" maiuscola, impone molte limitazioni all'operatore, al regista, allo scenografo ed agli attori. Dobbiamo tenere bene in mente che uno schermo è un oggetto spazio-temporale. Sviluppare in noi la coscienza del tempo nell'interpretazione, questo è il compito assegnato agli attori del futuro.

Note

1. Con il termine "riviviscenza" (*pereživanie*) si fa qui riferimento a un concetto chiave nella teoria teatrale di Kostantin Stanislavskij: l'identificazione tra attore e personaggio, realizzata attraverso la sovrapposizione del proprio vissuto e dei propri sentimenti con quelli del ruolo. La "riviviscenza" venne assunta a cardine del sistema di Stanislavskij, probabilmente al di là delle volontà dello stesso regista; negli anni Venti diviene per un'intera generazione di registi teatrali e cinematografici simbolo di un teatro psicologico, legato alle concezioni borghesi prerivoluzionarie e pertanto da abbattere. Si veda: K. S. Stanislavskij, *Il lavoro dell'attore su se stesso*, Laterza, Bari 1956 (N.d.C.).
2. Chiaramente, qui Mejerchol'd fa riferimento al metraggio della pellicola impressionata, evidentemente di cattiva qualità, e pertanto auspicabilmente il più breve possibile (N.d.C.).

Lev Kulešov, **Iskusstvo kino**, *Moskva 1929: tr. ingl.:* Art of the Cinema, *in* Kuleshov on Film, *a cura di R. Levaco, University of California, Berkeley - Los Angeles - London 1974*

Dall'esame del materiale cinematografico sappiamo che le persone che svolgono un lavoro organizzato ed efficiente rendono meglio sullo schermo.
Solo la rappresentazione cinematografica del movimento dei bambini e degli animali può essere paragonato a una dimostrazione del lavoro dell'uomo, in virtù della loro profonda innocenza, naturalezza e semplicità. La rappresentazione teatrale, la recitazione, è un materiale povero per la celluloide. Qual è il punto della questione?
Il punto è che è necessario organizzare il lavoro degli attori cinematografici in modo che sia composto dalla somma dei movimenti pianificati, con la "riviviscenza" ridotta al minimo. Le sceneggiature debbono esprimere le reazioni dei personaggi a quanto ha luogo, manifestate dalla modalità con la quale, attraverso il movimento, ciascuno tratta gli oggetti e le altre persone.
I nostri esercizi, il nostro "training" sono stati concepiti sulla base delle leggi fondamentali che siamo riusciti a ricavare attraverso un'analisi della struttura del film, della macchina da presa e del meccanismo umano dell'attore. Gli esercizi fondamentali determinano la struttura del "training" dell'attore cinematografico e sono il materiale del presente paragrafo. Mettiamo che una persona arrivi per lavorare in una scuola di cinema. È già convinto di poter recitare singoli episodi, e scene. Come è possibile? In virtù della "riviviscenza" e di una libera improvvisazione sul contenuto dell'episodio. La persona si concentra, prova a immaginare se stesso nel primo modo in cui si concepisce, dopodiché comincia a fare tutto il necessario, come se lo immagina, nella prima maniera in cui gli viene fuori. Se a un principiante viene richiesto di inventarsi da solo un compito, questo sarà inevitabilmente confuso e complicato.
Soltanto una scena drammatica e strappalacrime e un complesso episodio comico attrarranno la sua attenzione. Per i principianti i compiti elementari sono indispensabili, e anche quando vengono attribuiti a un attore di teatro esperto, nel novantanove per cento dei casi questi non porterà a termine il lavoro in maniera soddisfacente.
Allorché si è ottenuta una precisione elementare dall'attore, la cosa migliore è passare al fattore tempo nel suo lavoro: la metrica e il ritmo. Non è sufficiente fare movimenti precisi e misurati; è necessario essere in grado di compierli nel giusto tempo. La durata è movimento; e il tempo ciò che muove verso il proprio compimento - entrambi devono rientrare in un ritmo metrico fondamentale. Molto spesso esercizi di movimento ben preparati appaiono sintetici, poco convincenti. Questo a causa di un tempo sbagliato nel movimento e di una valutazione errata della durata delle singole manipolazioni - ovvero, a causa del mancato calcolo del metro e del ritmo dell'azione. Il "training" deve iniziare avendo in mente il tempo dell'esercizio.
Il metronomo conta le unità metriche mentre l'attore compie ciascun movimento, sulla base di un piano predisposto, nel tempo richiesto. Il conteggio base è identico a quello musicale: o 2/4 o 3/4 o una combinazione dei due. In maniera analoga alla musica, il 3/4 si adatta meglio ai temi lirici (il valzer), il 2/4 a tempi netti ed energici (la marcia). La misura più conveniente per gli esercizi è il 4/4.
Una volta che l'apprendista attore si è familiarizzato con il lavoro sul tempo attraverso una serie di esercizi, è necessario procedere alla notazione del movimento e del ritmo.
La considerazione del tempo del movimento in un suo ordine temporale già calcolato sarà il gradino successivo dell'allenamento ritmico dell'attore. Il sistema consente l'esatta definizione del movimento grazie all'uso di un sistema di notazione, come in musica.
Unitamente all'enumerazione degli esercizi relativi a problemi elementari, è necessario crearne di più complessi, in nome dell'esattezza, da svolgere con un paio o molte persone, ed introdurvi gli elementi basilari dell'accentuazione.
La lotta e il combattimento sono assai utili nell'apprendimento della tecnica degli esercizi - ancor più quando gli attori che praticano gli esercizi hanno dimestichezza con l'acrobatica, la boxe e la ginnastica. È vitale per un attore cinematografico apprendere e riuscire ad avere dimestichezza con lo sport e la pratica della disciplina fisica; il loro insegnamento è obbligatorio nelle scuole, ma essi devono essere oggetto di una didattica specifica, non in forma pura, ma applicati al cinema in considerazione dell'ampio utilizzo delle conoscenze e del "training" accumulato.
Bisognerebbe affrontare il lavoro con il volto con grande cautela. Il cinema non sopporta una mimica enfatica o rozza; la

tecnica teatrale non può essere adottata al cinema, poiché il raggio del movimento sul palco è troppo ampio. Sullo schermo i movimenti più impercettibili del volto divengono troppo crudi - lo spettatore non crederà ad una simile recitazione. Il volto è addestrato attraverso una serie di esercizi, con particolare attenzione alla misurazione ritmica e metrica del lavoro. Il volto può mutare in risultanza del lavoro della fronte, delle sopracciglia, degli occhi, del naso, delle guance, delle labbra, della mandibola. [...] In generale, per il lavoro sul volto e su tutte le parti di un essere umano, risulta molto utile il sistema di Delsarte, ma solamente come inventario dei possibili cambiamenti nel meccanismo umano, e non come metodo di recitazione.

Non è concepibile il ruolo di un attore in questo sistema, ma lo scopo fondamentale del sistema, ovvero la classificazione di tutti i movimenti corporei come normali, eccentrici e concentrici, e la combinazione di questi, deve fare parte del bagaglio dell'attore.

Oltre al fatto che ciascun insieme di parti del corpo umano può essere normale, concentrico e eccentrico, l'intero meccanismo umano tende ad una maggiore concentrazione, oppure ad una maggiore estroversione durante il lavoro; ovvero, l'intero corpo in qualche misura si raccoglie, si raggomitola o si distende.

Ora occupiamoci dell'aspetto più importante nel "training" tecnico dell'attore - la rete spaziale, metrica, ed il lavoro lungo gli assi di tutte le parti dell'organismo umano.

Immaginatevi uno schermo rettangolare. Le sue proporzioni sono invariabili, le sue parti hanno lo stesso rapporto. Il movimento di luce ed ombra dell'azione cinematografica ha luogo sulla superficie di questo schermo. [...] Tenendo in considerazione le proporzioni fisse dello schermo, la durata dei brani proiettati e le capacità percettive dello spettatore, apparentemente è possibile stabilire delle leggi sulla cui base strutturare un movimento cinematografico semplice e chiaro di oggetti ed attori. Immaginatevi che lo schermo sia un bianco rettangolo vuoto, da riempire. Le tracce del possibile movimento sullo schermo possono essere registrate tramite linee (direzionali o di movimento). Se esaminiamo con il sistema delle linee un'azione caotica e spontanea sullo schermo, non è difficile verificare che delle linee confuse e differenti avranno difficoltà a raggiungere la coscienza dello spettatore. Se invece l'azione ha luogo, mettiamo, lungo una linea (di azione), se può essere concepita per una qualche caratteristica, allora essa sarà percepita più facilmente dallo spettatore. Inoltre, quando la linea di azione è del tutto leggibile, allora il suo trattamento sullo schermo sarà particolarmente nitido. Allora essa sarà trattata nello schermo-spazio in modo che coloro che determinano la forma dello schermo-spazio attraverso i suoi limiti, possano definire facilmente la sua localizzazione. Se una linea è parallela alle parti superiori o inferiori dello schermo e perpendicolare alla destra o alla sinistra, ovviamente la posizione di questa linea sarà netta agli occhi dello spettatore. Se iniziamo a ruotare lentamente e con cautela la linea sulla superficie dello schermo, la sua percezione per lo spettatore sarà resa più complicata. Più impercettibilmente facciamo slittare (o solleviamo) la linea, più difficilmente questa può essere collocata; più è netta l'inclinazione della linea, più facile sarà la lettura che ne farà lo spettatore.

Se si registrano le linee di movimento di un attore comune sullo schermo, il risultato sarà caotico; se uno registra un lavoro deliberatamente organizzato, il risultato è un rigoroso disegno di linee, che sarà letto con maggior facilità che quello confuso.

Così, per dirla un po' rozzamente, se i movimenti si svolgono sullo schermo paralleli a due lati dello schermo e perpendicolari agli altri due, allora questi movimenti saranno più chiari, più facilmente percepiti dallo spettatore.

Boris Kazanskij, "La natura del cinema", in **Poetika kino**, *Leningrad 1927; tr. fr.:* "La Nature du cinéma", *in* Les Formalistes russes et le cinéma, *a cura di F. Albera, Nathan, Paris 1996*

[...]

Il cinema non dipende dal "reale" che sotto un solo rispetto: la rappresentazione dell'uomo, poiché il soggetto drammatico del film fa dell'azione umana un elemento essenziale. Nondimeno, questo non implica che l'attore sia la componente più importante del cinema, come invece pensa il profano. In realtà, al cinema l'attore ha tutt'altra posizione che sulla scena o in una compagnia di giro. Da lui si pretende unicamente un'espressività visuale. Le qualità vocali, la ricchezza dell'intonazione, tutta la profonda, possente, sottile eloquenza del discorso intimamente unita all'espressione della mimica, del gesto e del movimento - di tutto questo il cinema non si cura affatto. L'interprete non deve preoccuparsi del vasto dominio della parola e della dimensione ideologica, intellettuale ed emozionale della sua analisi psicologica, delle sue funzioni usuali e personali, di un suo stile artistico e delle bellezze del linguaggio immaginato, del bel parlare, del bello spirito, per non parlare del fascino del verso. Il cinema ignora l'eccitazione e l'influenza emotiva dell'attore allorché recita dinanzi allo spettatore, ed è legato psicologicamente, psichicamente ma anche da un punto di vista creativo al personaggio che ha creato. Il cine-dramma è per sua natura privo di questa coerenza, di questa durata e di questa elaborazione che rendono l'azione drammatica sulla scena così densa ed elaborata. Privato degli strumenti del monologo e del dialogo, ridotto alla sola azione visibile, il "ruolo" filmico è estremamente limitato rispetto a quello scenico, poiché ciascuno dei suoi momenti deve essere accuratamente preparato, per essere correttamente e pienamente compreso. Da ciò la necessità di stabilire tra inquadrature la coerenza ed i legami più stretti, necessità che fatalmente costringe l'azione a mirare dritta al proprio fine e a restare semplice. Da ciò la solita costruzione del film, nel quale il "ruolo" si compone di una serie di corte scene isolate che possono essere girate in un qualunque intervallo, in un qualunque ordine e nei momenti più opportuni. È possibile confrontare tutto questo coll'immensa tensione dell'insieme delle risorse espressive che si richiede all'attore per l'intero tempo di un dramma e lungo tutta una serata? Per di più, può accadergli di dover restare in scena per tutta la durata di un atto. L'attore è investito di un'alta missione: il personaggio che crea gli è imposto dal dramma; pertanto è controllato dallo spettatore e deve sostenere il paragone con il personaggio creato dall'immaginazione di quest'ultimo. In un film non si dà questo dualismo di personaggio drammatico e scenico, e la regola vuole che lo spettatore rimanga ignaro della sceneggiatura. Perciò l'interprete cinematografico è svincolato da qualsivoglia controllo da parte dello spettatore e non rischia di scontrarsi con l'immaginazione di quest'ultimo.

Si può supporre che sia più a mal partito a interpretare un ruolo frammentato in più momenti isolati e sotto lo sguardo di un apparecchio fotografico, piuttosto che recitare in maniera continua in una compagnia, nell'illusione creata dalle scenografie e con il concorso dello spettatore, soprattutto nei passaggi di grande forza patetica. Molto probabilmente è vero. Tuttavia, non è qui questione delle difficoltà psicofisiologiche dell'interprete, ma della portata e della complessità del suo personaggio artistico.

Lo schematismo e la discontinuità, il carattere frammentario del personaggio drammatico di un film sono ben lontane dall'essere compensate dalle possibilità offerte dal cinema di ampliare il luogo, il momento e il carattere dell'azione. Viceversa, questa estensione delle funzioni del "cine-attore" in direzione del circo - equitazione, acrobazia, sport - fa davvero dubitare della natura di una simile "arte drammatica". Queste prove di abilità sono ben più rudimentali che il mestiere di attore organizzato nel sistema dell'arte della scena. Qualificare come "attori" Douglas Fairbanks, Harry Piel, Tom Mix, William Hart, Jack Holt e altri cow-boy, sportivi, acrobati e atleti non farebbe che diluire questo concetto e imbrogliare le carte poiché questi interpreti, perfetti nel proprio genere, sono privi delle qualità sceniche, del temperamento drammatico, dell'esperienza del teatro e dell'espressività tecnica che necessariamente sono richieste dalla scena e costituiscono l'autentico mestiere dell'attore.

Lo stesso fatto che i migliori artisti dello schermo - Lilian Gish, Pola Negri, Mary Pickford, Chaplin, Keaton, Lloyd, Veidt, Jannings - siano senza dubbio degli attori con una certa esperienza della scena non muta nella sostanza la nostra affermazione: non è l'attore a costituire il carattere originale dell'immagine drammatica sullo schermo. Nella misura in cui l'uomo è materia "reale" da riprodurre, è presente nell'opera d'arte e per lo spettatore unicamente come "modello". Poco importa che sia un attore. Potrebbe non essere altro che il tipo che rappresenta. Che sia dotato di talento espressivo in fin dei conti non è che un risultato ulteriore dell'artista: sul piano dell'arte è fortuito quanto un bel volto o una figura slanciata. Qualificare come "attore" l'interprete di un "ruolo" cinematografico è improprio quanto qualificare un film come opera scenica. Se il cinema è la scrittura dell'ombra - ovvero un'arte grafica - l'attore riprodotto sullo schermo per principio non può essere che un modello.

Uno, nessuno, centomila tracciati: autoconclusività dei labirinti in Kubrick

In verità, i simboli essenziali dell'uomo e i miti antichi che li esprimono hanno una forza primigenia che è come radicata nell'animo profondo e non cessano di occuparlo e commuoverlo, pur quando il loro significato pare dimenticato, ossia quando quei miti non hanno più, all'apparenza, la carica sacrale, l'energia religiosa che ne avevano accompagnato la nascita[1].

Il cronotopo

Quale premessa alle seguenti considerazioni su alcune emersioni del tema narrativo e figurativo del labirinto in Kubrick è opportuno riferire qualche nozione teorica sulla strutturazione dello *spazio della storia*. Per *spazio della storia* si intende qui «la dimensione degli esistenti (personaggi e ambienti) mostrata (raccontata) esplicitamente o implicitamente dal racconto»[2]. Il modo in cui questo spazio viene organizzato non va solo a costituire una topografia e una morfologia, ma presenta anche ripercussioni ad altri livelli. Giulia Carluccio, nel suo studio intitolato *Cinema e racconto. Lo spazio e il tempo*, riporta come esempio la nozione del cronotopo di Bachtin, sviluppata in ambito letterario. Già linguisticamente essa designa la fusione di elementi spaziali e temporali: insomma, la strutturazione dello spazio non è neutrale, ma determina conseguenze anche sul tempo. Si badi bene, lo spazio cinematografico non è qualcosa che preesiste *in toto* al film, ma qualcosa che passa attraverso il discorso filmico. Lo *spazio architettonico* o *profilmico* (cioè ciò che viene effettivamente filmato: scenografia, posizioni degli attori) viene manipolato dai codici più propriamente cinematografici (la composizione del quadro, l'illuminazione, gli obbiettivi, il colore, il movimento, il montaggio), che determinano lo *spazio filmico* in sé. Vedremo che Kubrick adotta tecniche e strategie discorsive atte a esasperare le componenti architettonicamente "labirintiche" della scenografia[3].

Rapina a mano armata

Il primo film cui vorremmo riferirci è *Rapina a mano armata*. Nel film emerge in modo anomalo una cospicua frammentazione del tempo, estremizzata rispetto a qualsiasi produzione hollywoodiana dell'epoca, nonostante *Quarto Potere* avesse accentuato l'uso delle anacronie (flashback, soprattutto). Tuttavia, non bisogna cadere nell'errore di considerare questa labirintizzazione temporale affatto estrinseca rispetto allo spazio rappresentato. Già Marco Bertozzi scriveva: «Ma attento Johnny! La città è piena di insidie, più del carcere che conosci bene, più del galoppatoio, dei suoi interni, delle sue geografie ormai arcinote. Imponderabile, il caso ne governa i flussi, troppo vasto è il suo disordine»[4]. La città presenta uno spazio molteplice, plurale, caratterizzato dall'eterogeneità e dalla commistione. In essa una continuità uniforme e indifferenziata (le stesse strade, gli stessi edifici, ecc.) si incontra con una discontinuità pervasiva e assillante: tutto è uguale e insieme diverso, fino alla vertigine. Proprio la "variazione dell'identico" è la dinamica tipica del labirinto: esso non è "un'accozzaglia di differenze", quanto piuttosto un circuito omogeneo, in cui l'evoluzione associata al *percorrere* è messa in discussione dall'uniformità del *percorso*. Da qui l'impossibilità di decidere se si è *sempre nello stesso posto* o *in un posto sempre diverso*, impossibilità che costituisce il sommo spaesamento. Non siamo distanti dal tema del doppio (i doppi sono per definizione simili e distinti), che peraltro è richiamato all'interno del film dalla presenza delle sagome-bersaglio (simulacri del corpo umano) che Nikki Arene usa per esercitarsi. Dal punto di vista stilistico sono molto rilevanti le carrellate laterali con cui Kubrick segue sovente i suoi personaggi, soprattutto negli interni. Tale espediente consente di tracciare percorsi rettilinei e corridoi virtuali, transiti "obbligatori" che richiamano gli ambulacri del labirinto.
Tutto ciò - quasi per la legge del cronotopo - si ripercuote a livello temporale in una scansione evenemenziale frammentaria che abbandona la concatenazione lineare. «In *Rapina a mano armata* la fotogenia degli spazi [...] si associa al tempo oscillatorio della narrazione. La città fatta a pezzi illustra, naturalmente, i salti del tempo: in questa deriva del tempo lineare, attraverso una sorta di circolarità, le geografie narrative del colpo rinviano alle geografie della città. [...] La struttura altalenante dell'intreccio dialoga con la struttura a lacerti della città decostruita»[5]. D'altra parte la città è cronotopo labirintico al quadrato: non vi è solo una labirinticità topografica ma anche "storica": edifici di diverse epoche si accostano, elementi anacronistici si intrecciano a quelli più moderni. Al pari di quanto avviene per gli spostamenti nel "labirinto" cittadino - spostamenti che conducono *nello stesso luogo* -, il tempo di *Rapina a mano armata*, orchestrato secondo una successione di flashback, si avvita su se stesso, torna continuamente indietro, fino a dar la sensazione di non scorrere, di ripetersi circolarmente[6].
«Il problema del tempo - spiega Bernardi - è sempre stato al centro della ricerca stilistica e delle riflessioni filosofiche di Kubrick. Fin dal film *Rapina a mano armata*, dove la ripetizione di alcune scene a una certa distanza, viste da punti di vista differenti, si risolveva in una specie di attacco alla nozione classica del tempo narrativo e di ritorno al montaggio delle origini del cinema. [...] [è] come se il tempo si fosse fermato o, meglio, come se il *tempo si fosse reificato*. [...] I personaggi sembrano condannati a ripetere le stesse azioni per un numero indefinito di volte, in un "tempo spazializzato", come quello di cui parla Bergson, che potrebbe essere *ripercorribile*»[7].

Shining

Inevitabile tappa di questo saggio, *Shining* è stato il film che ha portato al centro delle analisi dell'opera di Kubrick il tema del labirinto[8].
In *Shining*, in verità, ci sono, almeno fisicamente, un labirinto vero e proprio e uno pseudo-labirinto. Il primo è evidentemente la siepe esterna all'Overlook Hotel. Il secondo è, invece, l'albergo stesso. Quale nota preliminare, atta a far emergere per contrasto le caratteristiche dei dedali kubrickiani, conviene ricordare che la figura del labirinto era derivata anticamente da danze rituali spiraliformi caratterizzate dal "voltafaccia" che si faceva alla fine del movimento circolare per tornare al punto di partenza. «Il labirinto non era affatto [...] un luogo in cui ci si smarrisce, ma un luogo nel quale, grazie a una conversione che si effettua nel suo centro, si riprende la strada già fatta per tornare verso la luce»[9].
Le conseguenze "pratiche" di questa impostazione di fondo vengono chiarite da Paolo Santarcangeli, che nel suo *Libro dei labirinti* riporta alcune interessanti norme per tracciare dei labirinti che egli definisce "classici". Tra queste indicazioni, le più utili ai nostri fini sono le seguenti:

1) non dovremo lasciare spazi vuoti nell'area disponibile e dovremo cercare di occuparla in modo uniforme;
2) dovremo condensare in quell'area la massima lunghezza di percorso, senza tuttavia aggravare lo studio del labirinto in modo vessatorio;
3) dovremo tendere all'unità di stile, disegnando tutto il tracciato con linee rette e svolte di 90°, oppure tutto circolare o almeno curvilineo;
4) eviteremo la ripetizione di anelli e di corridoi ciechi: anche questo finirebbe con l'indisporre l'osservatore;
5) non aumenteremo le difficoltà fino a mettere l'osservatore di fronte a rompicapi quasi insormontabili. Un labirinto non deve diventare un nodo gordiano, un problema di fronte al quale si sia tentati di abbandonare l'impresa;
6) il tracciato non dovrà mai essere *chiuso*[10].

Da ciò si intende come con la definizione di "classico" si implichi un labirinto intricato ma razionalmente praticabile, tale da custodire in sé l'esperienza primaria di una difficoltà superabile. Per ben tre volte viene ripetuto l'invito a non indisporre l'osservatore, a non metterlo in eccessiva difficoltà: evidentemente il labirinto, pur nelle sue circonvoluzioni, deve suggerire un traguardo attingibile. Solo in questa alternanza di perdita e riconquista finale, di smarrimento e salvazione si articola il nucleo dell'esperienza "classica" del labirinto.
Una breve analisi dei labirinti di *Shining* dimostra quanto siamo lontani dalla configurazione "classica". Incominciamo dal labirinto esterno, quello disegnato dalla siepe. Facendo leva sui parametri di classificazione proposti da Santarcangeli, questo labirinto potrebbe essere definito artificiale (costruito dall'uomo), intenzionale (destinato allo scopo di disorientare), pluriviario. Inoltre il perimetro è rettangolare, il tracciato simmetrico, monocentrico e bidimensionale. Stando alle norme del labirinto "classico" è possibile rilevare che, seppure siano rispettate la prima e la terza condizione, le altre sono macroscopicamente violate con il risultato di mettere in notevole imbarazzo e disagio il visitatore e l'osservatore. Basti pensare al carattere decisamente vessatorio del percorso, che presenta una grande dovizia di diramazioni a trivio, di corridoi ciechi e di itinerari che riportano nelle stesse posizioni. In quanto alla via d'uscita essa è presente, ma in modo ambiguo: se Danny si salva, Jack invece non trova passaggi verso l'esterno e congela tra le siepi.
Per quanto concerne il secondo labirinto, l'albergo, la classificazione si fa molto più problematica. Si tratta di un labirinto cer-

tamente artificiale e pluriviario, ma parrebbe casuale, cioè non intenzionalmente concepito come dedalo. Tuttavia, le forze occulte che lo dominano non potrebbero averlo inteso da subito come un labirinto intenzionale? Riguardo agli altri parametri di classificazione occorre subito dire che essi possono essere utilizzati solo approssimativamente perché, mentre abbiamo un'inquadratura pressoché complessiva del labirinto esterno, non ci possiamo invece fare un'idea esaustiva della pianta e dello sviluppo dell'albergo. Ad esempio, non possiamo affermare alcunché di certo né riguardo la forma del tracciato, né riguardo l'unità di stile, né riguardo l'eventuale simmetria del percorso. Queste caratteristiche danno l'idea di un luogo ostile, in gran parte ignoto e sfuggente (allo spettatore ma anche ai personaggi, visto che è solo una l'ala riscaldata in cui possono vivere), sproporzionato per qualsiasi uomo, tanto più per una famiglia isolata e per uno scrittore solitario. Tali sensazioni vengono esasperate da altri due parametri: in primo luogo, il numero dei centri oscilla tra un policentrismo (la *Gold room* e il suo bagno, la cucina, l'appartamento della famiglia Torrance, la sala giochi, la camera 237, la Sala Colorado) e un acentrismo (l'eccesso di centri fa perdere loro la straordinarietà del "centro"); in secondo luogo, il "labirinto" è tridimensionale (scale e ascensori conducono agli altri piani).
In aggiunta, l'Overlook ospita dei sottolabirinti, tra i quali sono da segnalare la cucina[11], la cella frigorifera e la dispensa. Neppure il cibo, in un certo senso, è di agevole reperibilità[12]. L'albergo presenta anche degli pseudo-labirinti: la moquette, le foto sulla parete nel finale, i fogli dattiloscritti di Jack e soprattutto il plastico. Quest'ultimo è anomalo: infatti, pur essendo considerato da tutti un fedele modellino del labirinto esterno, a un'attenta osservazione si rivela, rispetto ad esso, profondamente diverso. Tale dato, non rilevato da Cremonini nella sua analisi di *Shining*, concorre a corroborare la sua tesi circa lo scacco dello sguardo di Jack nella sequenza in cui osserva il modellino del labirinto[13]. Insomma, mentre egli crede di avere il controllo del labirinto/mondo, il labirinto vero e proprio gli sfugge e sarà anzi la sua tomba. Questa divergenza di originale e copia, di modello e riproduzione, rientra nella sottile e venefica dialettica kubrickiana dei doppi che si rispondono e si distinguono, che sono simili e impercettibilmente diversi[14]. La sequenza suddetta ci chiarisce un'altra strategia labirintica di *Shining*: ci sono più sguardi, più punti di vista che convergono e che si confondono fino all'indecidibilità (Cremonini parla di uno «slittamento» dei punti di vista[15]). Oltre a ciò, Marcello Walter Bruno osserva che l'ambiguità del film è alimentata dall'impossibilità di decidere tra soggettive reali e soggettive allucinatorie, impossibilità dovuta all'uso della soggettiva libera indiretta che confonde reale e immaginario[16].
Un rapido cenno merita la poetica dei corridoi di Kubrick, che in *Shining* è accentuata attraverso l'uso della *steady-cam* e va a costituire una delle più spiccate strategie di produzione dell'orrore nel film. Il corridoio non appare solo in riprese fisse o in carrelli laterali ma anche in *travelling* a precedere o a seguire. Quest'ultimo espediente produce il tipico stilema kubrickiano dell'"effetto-tunnel" e del risucchio, con l'idea di ineluttabilità, di trascimento che esso implica. Una menzione a sé merita la *steady-cam*. Essa produce «l'ambiguità di un'inquadratura che sembra quasi sempre fissa e infine mostra di non esserlo. Un occhio che galleggia nell'aria, [...] sempre decentrato ma sempre ricollegato a un centro (mobile e fluido)»[17]. La *steady-cam* in quanto mezzo tecnico viene usata da Kubrick con la funzione espressiva di accrescere il senso di smarrimento prodotto dal film.
Al pari di quanto verificato per la città in *Rapina a mano armata*, anche in *Shining* le topografie hanno ripercussioni sulle cronometrie, tanto più che l'albergo presenta un arredo costituito da retaggi ancestrali (decorazioni Navajo, soprattutto) e una serie di fotografie (nel finale) che raggruppano più tempi contemporaneamente. Eugeni ha parlato dello spezzarsi della cornice della memoria, quella cornice personale che organizza i ricordi e li rende "amichevoli". «L'*Overlook Hotel* - scrive - non costituisce il monumento celebrativo della memoria *personale* e *interiore*, ma piuttosto di una memoria *collettiva* ed *esteriorizzata*: un gigantesco organismo vivente, costituito da una babele di voci, corpi, generazioni di persone che si intrecciano e sovrappongono tra loro, una dimensione ostile che ci circonda e preme su di noi in maniera ostile, e che altro non è se non il volto demoniaco della storia»[18]. Il passato riaffiora in modo *unheimlich*, minaccia i personaggi e tenta di espropriare al tempo presente la sua presenza. Se ciò è possibile, si badi bene, dipende dal fatto che i personaggi stessi sono terreno fertile per il ritorno di ciò che fu: essi presentano le stesse debolezze, le stesse mancanze dei predecessori[19]. Il passato, insomma, riaffiora nella vita presente e piega lo scorrere del tempo. Ciò è reso esplicitamente attraverso svariati elementi di *Shining*. In primo luogo, abbiamo la presenza avvolgente della neve, che richiama una sospensione del tempo, una sua contrazione e un suo azzeramento[20]. In secondo luogo, vi sono i cartelli che scandiscono la cadenza cronologica del film. Occorre notare che da una parte essi forniscono informazioni così generali da risultare vaghe e confuse, dall'altra fanno implodere il tempo fino all'atemporalità. In terzo luogo, si riscontra quella scelta narrativa, già richiamata sopra, che consiste nel far ripiegare su di sé circolarmente la storia: alla fine del film, quando Jack sembra morto assiderato, lo vediamo in una fotografia del 1921 che allude alla sua "immortalità". In quarto luogo, Kubrick utilizza scelte discorsive molto mirate. Nella sequenza della camera 237 abbiamo un montaggio discontinuo che fa vedere una donna che si alza da una vasca, cammina verso Jack e mentre avanza appare di nuovo sdraiata nella vasca[21]. Infine, le *stills* che compaiono nel corso del film (quelle del finale, certo, ma anche quelle meno esplicite che riguardano le due gemelle e Danny) sottolineano una sospensione del tempo che lo rende ripercorribile, ripetitivo. La foto conclusiva è dunque ciclica all'ennesima potenza, in quanto si presenta come luogo di convergenza tra la reiterazione narrativa e quella discorsiva. Il passato, suggerisce Eugeni, tenta appunto di fotografare Jack, di intrappolarlo nella fissità di uno scatto: e alla fine vi riesce[22].
L'Overlook Hotel è davvero il labirinto dei labirinti; sfiora una chiusura così perfetta da non lasciare spazio per vie d'uscita. Il labirinto rimanda a «un discorso e una forma chiusi, ermeticamente sigillati in virtù delle loro trasformazioni e ripetizioni. Gli sbocchi del labirinto danno esclusivamente sull'interno, sulla piega, per ricondurre incessantemente all'inizio»[23]. Non è un caso che nel corso del film l'Overlook Hotel si isoli progressivamente sempre più dall'esterno. La consapevolezza dell'autoconclusività del labirinto smantella la sensazione salvifica del finale di *Shining*. «Lieto fine? O non, più semplicemente, un cambiamento di stato, la sostituzione del *vecchio* Jack con il *nuovo* Danny? Certo, qualche variazione essenziale interviene nella storia di Delbert Grady (Jack non uccide, ma viene ucciso), però è pur sempre vero che è una storia che si ripete. Il dissidio interiore da cui nasce è ontologicamente ineliminabile. Cambia la superficie dei fatti, non la loro natura profonda, che rimane sepolta e pronta a esplodere»[24]. D'altra parte la ricorsività è uno dei caratteri costitutivi e tipici del mito: se, come credo sia evidente, *Shining* ha un impianto mitico, la sua storia non può che ripetersi eternamente, o almeno finché vi sarà l'uomo, crogiuolo di conflitti, di contraddizioni e di pulsioni inconsce che lo dilacerano senza posa[25].

2001: Odissea nello spazio

In *2001* la configurazione dedalica sembra più sfuggente, ma in realtà il film procede verso un'essenzializzazione della figura. Nelle profondità dello spazio siderale non c'è possibilità di orientamento, all'esterno c'è il vuoto, il nero uniforme delle viscere dell'universo. In una simile dimensione, l'unico movimento consentito è quello circolare che Poole compie facendo jogging nell'astronave. La sequenza presenta un'iper-sintesi dei motivi kubrickiani: c'è l'effetto corridoio con una carrellata a seguire che accompagna il personaggio; c'è la ciclicità che si chiude su se stessa; c'è il raffrenamento del tempo, a cui rimandano gli astronauti in ibernazione disseminati lungo le pareti della "centrifuga". «La forma circolare, con la quale tende in fondo a identificarsi il labirinto, è al tempo stesso il più durevole e il più caduco dei modelli: essa rimanda al proprio reinizio e alla propria estinzione, reinizio ed estinzione mai compiuti, sempre in corso, incessantemente in fuga. Ciò che si allontana si ripete, ciò che va ritorna»[26]. Il "labirinto" di *2001* è dunque unilineare, a-centrico e circolare: d'altra parte, quale tangente percorrere nel buio stellare? Quale direttiva scegliere per il proprio movimento, se non la "chiusura" di un anello?

Francesco Cattaneo

Note

1. Paolo Santarcangeli, *Il libro dei labirinti*, Vallecchi, Firenze 1967, p. 15. Sarebbe interessante verificare quest'osservazione con alcune ipotesi di Freud, che spiega il simbolismo onirico come retaggio di una verbalità arcaica, di una «lingua fondamentale» persa nel tempo per via dello sviluppo filogenetico, ma capace di riaffiorare in ogni individuo, pur se labilmente e fugacemente, a livello ontogenetico (l'ontogenesi

ricapitola la filogenesi). Per queste osservazioni si rimanda a Sigmund Freud, *Introduzione alla psicanalisi*, Boringhieri, Milano 1978, pp. 144-153, 180-182.

2. Giulia Carluccio, *Cinema e racconto. Lo spazio e il tempo*, Loescher, Torino 1988, p. 9.

3. Scrive la Carluccio: «Del resto è evidente che cronotopi [...] emergono anche attraverso un preciso trattamento discorsivo: quindi, per il cinema, i cui significanti sono concretamente spazio-temporali, attraverso "figure" come il montaggio, i movimenti di macchina, l'inquadratura, ecc., che possono costituire essi stessi cronotopi o modelli spaziali» (*Ibidem*, p. 12). Inevitabile il rimando a Eric Rohmer, *L'organizzazione dello spazio nel "Faust" di Murnau*, Marsilio, Venezia 1985.

4. Marco Bertozzi, "*The Killing*: intrecci in città", in *Stanley Kubrick* (numero monografico della rivista «Garage»), Paravia, Torino 1998, p. 91-92. Bertozzi cita anche la famosa intuizione di Benjamin: «le mille insidie della topografia cittadina di cui si è vittima potrebbero trovare collocazione, nel loro succedersi appassionante, unicamente in una sequenza cinematografica» (Walter Benjamin, *Immagini di città*, Einaudi, Torino 1971, p. 10). La tematica del cinema come arte cittadina è sviluppata in Sandro Bernardi, *Introduzione alla retorica del cinema*, Le Lettere, Firenze 1998, pp. 11-19.

5. Marco Bertozzi, *op. cit.*, p. 92.

6. Questa tecnica fa parte del "primo" Kubrick (vedi *Il bacio dell'assassino*, *Rapina a mano armata*, *Lolita*), mentre nei film della "maturità" la circolarità e la ciclicità rientrano nella stessa *fabula*. Detto in altri termini, mentre in *Rapina a mano armata* «è possibile individuare un *tempo raccontato* (la trama, la *fabula*) progressivo e lineare, cui si sovrappone un *tempo raccontante* (l'intreccio) frammentato e circolare», film come *Arancia meccanica* e *Eyes Wide Shut* dimostrano di essere dei dittici in cui la seconda parte della trama è il doppio rovesciato della prima. Per queste osservazioni vedi Ruggero Eugeni, *Invito al cinema di Kubrick*, Mursia, Milano 1995, p. 132. Guido Fink, a proposito di *Lolita*, notava la tendenza di Kubrick a «tornare indietro», a «raggiungere, procedendo controcorrente, il momento in cui tutto è cominciato». Vedi Guido Fink, "Senso antiorario, ovvero le due immortalità di Lolita", in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Stanley Kubrick*, Marsilio, Venezia 1999, p. 160.

7. Sandro Bernardi, *Kubrick e il cinema come arte del visibile*, Il Castoro, Milano 2000, p. 98. Ruggero Eugeni parla a questo proposito del riaffioramento di un rimosso pre-classico. Vedi Eugeni, *op. cit.*, p. 153.

8. In proposito vedi Michel Ciment, "Lo spazio e il tempo nell'opera di Kubrick", in Gian Piero Brunetta, *op. cit.*, pp. 28-29. Ciment estende il discorso anche al Settecento, che è emerso prepotentemente nella saggistica kubrickiana dopo *Barry Lyndon*.

9. Carlo Gentili, *A partire da Nietzsche*, Marietti, Genova 1998, pp. 162-163.

10. Paolo Santarcangeli, *op. cit.*, pp. 54-56.

11. È indicativo, da questo punto di vista, il dialogo che si svolge tra Hallorann, Danny e Wendy al momento della prima visita in cucina. Hallorann: «Che ne dici, Danny? È abbastanza grande per te?». Danny: «Sì, è la più grande che ho mai visto». Wendy: «Sì, fa paura, è un enorme labirinto. Mi dovrò riempire le tasche di briciole di pane per non perdermi».

12. Vedi a questo proposito le interessanti osservazioni contenute in Giorgio Cremonini, *Shining*, Lindau, Torino 1999, pp. 44-47.

13. Per la succitata analisi, vedi *Ibidem*, pp. 93-100.

14. All'interno di *Shining* questa specificità si ripresenta in più occasioni: il custode assassino viene chiamato prima Charles e poi Delbert; le due bambine che si prendono mano nella mano appaiono indiscutibilmente due gemelle anche se all'inizio del film viene detto che sono una di dodici e l'altra di quattordici anni. Insomma, il doppio è sempre anche il diverso. Vedi inoltre qualche breve considerazione sulla sequenza in Giulia Carluccio, *op. cit.*, nota 2, pp. 116-117.

15. A questo proposito vedi anche l'analisi della sequenza in cui Jack entra nella camera 237 (Giorgio Cremonini, *op. cit.*, pp. 73-80).

16. Insomma, non solo non si sa a chi appartengano gli sguardi, ma non si sa neppure se vedano qualcosa che effettivamente c'è. Marcello Walter Bruno, *Stanley Kubrick*, Gremese, Roma 1999, p. 56 e Marcello Walter Bruno, *L'osso e l'astronave. Il montaggio intellettuale in Kubrick*, in «Close-up», n. 7, 1999, pp. 49-56.

17. Enrico Ghezzi, *Stanley Kubrick*, Il Castoro, Milano 1995, p. 141.

18. Ruggero Eugeni, "La cornice spezzata della memoria", in *Stanley Kubrick* (numero monografico della rivista «Garage»), Paravia, Torino 1998, p. 115.

19. L'indistinguibilità di soggettive reali e soggettive allucinatorie è anche, dunque, l'indistinguibilità tra ciò che è veramente accaduto e ciò che i personaggi ricostruiscono sulla base dei loro stessi "problemi". Non si fatica così a capire la fusione tra le due dimensioni: infatti per Kubrick i conflitti basilari dell'uomo rimangono insoluti, si rinnovano di generazione in generazione. Per quanto si possa essere degli "allucinati", il proprio delirio si ricollega sempre a difficoltà di fondo della natura umana. Viene in mente, a questo proposito, la bizzarra situazione in cui incappò Freud: nel corso delle sue prime sedute, i pazienti ricordavano sempre episodi di abusi da parte dei genitori. Data la frequenza di tali confessioni, Freud dubitò della loro veridicità e concluse ben presto che i pazienti stavano inconsciamente "concretizzando" i loro problemi rifacendosi a un bagaglio di immagini e situazioni condiviso più o meno esplicitamente da tutti gli uomini. Tali vicissitudini erano occorse solo in alcuni casi, ma anche chi non le aveva vissute le "immaginava" nel suo passato, indotto a ciò dal suo stato patologico.

20. Franco La Polla, parlando del tempo ciclico del film come tempo sacro e mitologico, menziona, tra le altre cose, proprio la neve, definendola «un ulteriore elemento catalizzatore dell'instaurazione di un rapporto mitologico fra presente e passato, di una riduzione della distanza tra ciò che fu e ciò che è». Vedi Franco La Polla, "The house that Jack built, ovvero quel che succede nel centro del mondo. Spazio e tempo in *Shining*", in Gian Piero Brunetta (a cura di), *op. cit.*, p. 233. Vedi in proposito George Steiner, *La nostalgia dell'assoluto*, Bruno Mondadori, Milano 2000, pp. 19-20.

21. Per un'analisi più accurata di questa sequenza vedi nota 21.

22. Pierre Giuliani parla in generale per Kubrick di un'«ontologia dell'immobilismo». Vedi Giuliani, *Stanley Kubrick*, Le Mani, Genova 1996, p. 45. Per quanto riguarda l'«ontologia dell'immobilismo» ottenuta attraverso quadri e fotografie è emblematico *Barry Lyndon*, momento di massima chiarezza e sfida teorica.

23. *Ibidem*, p. 43.

24. Giorgio Cremonini, *op. cit.*, p. 83.

25. Marcello Walter Bruno parla a proposito di Kubrick di un pessimismo freudiano. A questo riguardo è interessante notare che a livello inconscio l'uomo non riconosce l'idea della propria morte: in un certo senso, dunque, la ricerca dell'immortalità dei personaggi di Kubrick è sempre legata a una regressione. Sul rapporto inconscio/morte Freud scrive: «In nessun altro ambito come nel nostro atteggiamento verso la morte il nostro modo di pensare e sentire è cambiato così poco dai tempi primordiali, in nessun altro l'elemento antico è rimasto conservato così bene sotto una scorza sottile. [...] La proposizione "tutti gli uomini devono morire" può ben far bella figura nei manuali di logica come modello di asserzione universale, ma nessuno la considera tale, e il nostro inconscio, ora come un tempo, ha poco spazio per l'idea della nostra mortalità» ("Il perturbante", in *Psicoanalisi e vita quotidiana*, Mondadori, Milano 1991, pp. 644-645). E Franco Rella ribadisce: «L'inconscio non conosce immagine di morte così come non conosce immagine di tempo» (*Miti e figure del moderno*, Feltrinelli, Milano 1993, p. 109).

26. Pierre Giuliani, *op. cit.*, p. 45.

Considerazioni generali sul doppiaggio e il caso "The Commitments"

Nel senso più comune il doppiaggio filmico costituisce una prassi di traduzione operata su un testo multimediale. Doppiare significa non soltanto rendere un copione originale secondo un sistema linguistico diverso, ma si riferisce anche al mero atto tecnico di recitare nello studio insonorizzato su immagini filmiche già organizzate in montaggio. Agli inizi della storia del cinema ci fu chi si oppose al sonoro perché contrastava con il fascino ed il ruolo prevalente dell'immagine. Chion ha parlato a questo proposito di cinema "sordo" e non muto, poiché gli attori recitando hanno sempre parlato, ma quell'aspetto non veniva mai portato alla luce, non tanto per deficienza tecnica ma per ragioni ideologiche e di fedeltà alla natura della nuova arte (pensiamo alla centralità del *frame* nel cinema di Ejsenstejn ed al suo montaggio "che parla"). La bellezza dell'immagine non poteva essere sconsacrata dalla parola, che distraeva e non sembrava una componente importante. Tuttavia il parlato si impose. Nel '29 la censura fascista in Italia optò per il sottotitolaggio delle opere americane, di cui veniva azzerato completamente il sonoro per evitare la diffusione di forestierismi; in seguito il doppiaggio si diffuse ampiamente, assumendo un valore storico e didattico eccezionale per un popolo ancora in gran parte analfabeta: la lingua del cinema, così retorica e "ripulita", contribuì a sviluppare il senso di unità della nazione e rispose alle aspettative di un pubblico in cerca di un modello. Oggi siamo abituati a considerare il cinema come un fenomeno universale e trasversale a più civiltà, sottoposto inevitabilmente a riadattamenti linguistici per ciascun pubblico nazionale. Il doppiaggio verso un'altra lingua resta però un'operazione culturale arbitraria, che interviene sull'originale e produce un nuovo testo d'arrivo, con caratteristiche non solo linguistiche ma anche prosodiche adattate ad un diverso bacino di ricezione.

Come giustificare la liceità dell'operazione stessa, e soprattutto come valutare la bontà di quel nuovo testo? Ancora oggi c'è chi predilige il sottotitolaggio, ritenendolo meno invasivo e meno artificioso. La formazione dei sottotitoli obbedisce ad alcuni criteri: una didascalia è scritta, non può rimanere sullo schermo per più di quattro secondi e dunque in genere non supera le due righe; questa necessità implica l'eliminazione di ogni ridondanza verbale e di ogni tratto prosodico (intonazioni, interiezioni, ripetizioni, tic particolari...), che rimane nel parlato originale. Questo approccio traduttivo, operando a livello della singola frase o scena, esclude la possibilità di riassumere il film soffermandosi sugli elementi nucleari mentre deve restituire con la stessa importanza ogni singolo momento narrativo, anche se marginale. L'impressione di livellamento è inevitabile ma questo è un rischio proprio anche del doppiaggio. Parliamo allora di questa "scandalosa" operazione, come ancor oggi è ritenuta da molti. Con il doppiaggio si interviene sui dialoghi di un film, ma il recitativo finale che noi vediamo sullo schermo è il frutto di una lunga operazione di studio dell'opera nel suo complesso. Sommariamente diciamo che il copione viene inizialmente sottoposto ad un tradut-

tore, il quale fornisce un primo modello di interpretazione semantica dei contenuti nella loro dimensione separata dall'immagine (che viene comunque in aiuto); è una fase fondamentale che determina la caratterizzazione dei personaggi e la restituisce nella nuova lingua. Segue l'adattamento vero e proprio, ossia il cosiddetto lavoro di *sync*, di corrispondenza tra il parlato ed il labiale degli attori: le due figure professionali sono spesso separate ma possono essere riunite nella figura dell'adattatore e del dialoghista, che a tutt'oggi in Italia è l'unica professione di queste fasi preliminari ad essere riconosciuta per contratto. Il testo è infine ricreato e ri-recitato dai doppiatori sotto la guida di un direttore di doppiaggio. Più la traduzione è fitta di riferimenti e di corrette interpretazioni, più l'adattamento sarà di qualità; sta poi agli attori in sala recitare le battute con i giusti appoggi ed accenti per rendere buono il doppiaggio. In molti film non si lavora sufficientemente sul dialogo da doppiare, con il risultato di appiattire le specificità non solo linguistiche ma anche del carattere di ciascun personaggio.
Il Corso di Specializzazione post laurea in "Traduzione Multimediale per il Cinema e la Televisione" indetto dalla Scuola Superiore per Interpreti e Traduttori di Forlì consente di approfondire le tematiche qui sopra accennate e fornisce degli strumenti per chi intenda intraprendere la professione del traduttore e dialoghista per il cinema. Dopo il corso ho avuto modo di esercitarmi in uno stage pratico presso uno studio di doppiaggio e di verificare i reali processi di adattamento e sincronizzazione di un testo filmico tradotto. Ho poi lavorato sulla mia tesi di laurea applicando quanto appreso all'analisi del doppiaggio di *The Commitments* (1993) di Alan Parker, tratto dall'omonimo romanzo dell'irlandese Roddy Doyle. La storia narra di un gruppo di dieci ragazzi della Dublino underground che vogliono suonare il soul, una musica che è l'emblema della loro *Weltanschauung* proletaria, della loro condizione di giovani disoccupati che sognano un affrancamento dalle proprie radici ma allo stesso tempo le rivendicano orgogliosamente, così come accadeva in altri termini per gli uomini di colore che hanno inventato questa musica. Questa ispirazione ai valori delle classi povere, questo umanissimo senso della vita non porterà il gruppo al successo, ma gli permetterà di impegnarsi e di intuire profondamente la propria natura e di realizzarla senza comprometterla.
Considerato questo *milieu* sociale, è naturale che il linguaggio utilizzato nella versione originale avrà caratteristiche specifiche che dovrebbero essere mantenute nella trasposizione in italiano. La difficoltà risiede nel fatto che il pubblico presupposto al momento della creazione del film non è ora lo stesso per il prodotto doppiato. Si tratta di rendere un contesto culturale che è lontano dall'idea di realtà del ricevente italiano Anche se tutto sommato qui non è nemmeno tanto estraneo; più difficile risulta il processo con i film provenienti da civiltà non occidentali, i cui elementi (sia verbali che iconici) seppur decodificabili, rimandano a significati probabilmente inimmaginabili.
La caratterizzazione linguistica dei personaggi del film di Parker corrisponde ad una stilizzazione corale, che addirittura nel romanzo non consente talvolta di distinguere i parlanti, eguagliando così il peso narrativo degli attanti. I *Commitments* si esprimono con un linguaggio fortemente livellato, spesso aggressivo ma anche spassoso: le sue costanti sono la volgarità nell'uso della cosiddetta "*f*" *word* e nello scambio di ammiccamenti sessuali. I protagonisti, giovani a cavallo fra gli anni Ottanta e Novanta, parlano di droga e di politica in modo ingenuo ed idealistico, esprimono intenzioni amene e ludiche nel loro vivace dialogo, e captano sempre un doppio senso, un risvolto comico nelle situazioni più banali come in quelle più serie. "Tutto si risolve" sembra essere il loro motto e avrà esito positivo. L'appiattimento sul piano verbale non sacrifica tuttavia le personalità dei giovani, ben sbozzate ed ottimamente condensate nella sceneggiatura. È chiara infatti la volontà di sentirsi da un lato una formazione compatta e vincente che *oozes soul*, come dice Joey The Lips; dall'altro lato vi è il desiderio di circoscrivere il singolo individuo, di costruirgli un'identità attraverso l'assegnazione di un nome d'arte suggerito da Jimmy. Deco diventa "The Blanketman Cuffe", in omaggio ai prigionieri politici dell'I.R.A. che in carcere protestavano con soltanto una coperta addosso; James, il pianista che studia medicina, è battezzato "The Soul Surgeon"; il bassista, che fa il macellaio, diventa Derek "The Meatman" Skully; e le *Commitmentettes* diventano Sonya, Sofia e Tanya e così via. Un tocco di stravaganza e di carattere personale a ciascuno, insieme a un legame con la propria quotidianità. Ma resta comunque la stilizzazione corale: essa è simbolica dell'assenza dell'individuo e della parola, necessariamente massificati, e delle prospettive giovanili inguaribilmente idealistiche. I giovani musicisti si esprimono tutti con approssimazione grammaticale e limitatezza lessicale; contraggono le forme per esteso degli ausiliari (*What d'you call yourselves*?) e dei verbi (*Wha' are you sayin'*...?) e impiegano forme decisamente peculiari per i pronomi come *yiz* per *you* e *me* per *my*. Usano inoltre un vero e proprio gergo giovanile ed inconfondibilmente localistico, con termini quali *eejit* per tipo/tizio o *poxy* per orrendo/disgustoso.
Frequentissimo l'uso di *fuck, bollix* o *tits* ed altre espressioni oscene. Si tratta ovviamente di un'inglese non standardizzato, ove con questa accezione i linguisti intendono soprattutto una lingua legata all'oralità immediata, alla circostanza e quindi non filtrata da un'istruzione scolastica o dall'alta società. L'altra caratteristica peculiare, assieme a questo linguaggio giovanile farcito di battute esilaranti, è la musica: il film è infatti musicale senza essere un musical, anche se spesso le canzoni riecheggiano in opportuni momenti della trama. Sono i giganti del soul e della *black music* ad essere riportati in vita attraverso le voci e gli strumenti dei *Commitments* con grande sforzo e soddisfazione.
Veniamo dunque ad alcune considerazioni sul doppiaggio italiano in relazione a questi due aspetti macroscopici del sonoro. La resa sul piano linguistico sembra mantenere alcuni degli aspetti originali del testo, mentre ne perde altri assai significativi. Manca ad esempio quasi completamente il sostrato osceno che invece nella lingua d'origine è fortissimo ed assolutamente integrato con il gergo giovanile. Non c'è quasi nessuna battuta che vada al di là di un banalissimo "vaff...", mentre il linguaggio è ben più variato e fiorito sotto questo aspetto. Un'operazione tipica di "pulizia linguistica" snatura il tono primario dell'opera, eliminando tratti scomodi perché imbarazzanti da ricreare, cosa non infrequente nelle traduzioni per il cinema. Ciò che invece a mio avviso appare reso benissimo è il lato comico: le battute, molto semplici e schiette, di valore universale, non hanno probabilmente richiesto un grande lavoro sul piano traduttivo, né su quello dell'adattamento (pensiamo a Mickah che, al primo concerto della band, risponde al ragazzo di Imelda, che canta sul palco e sulla quale è appena volato un paio di mutande: «Ehi amico, gliele avrei tirate anch'io se le portassi!»). Non vi sono giochi di parole particolarmente complicati o tali da indurre a radicali modifiche. Il film perciò scorre piacevolmente e mantiene un ritmo sostenuto e magnificamente intercalato dalla musica. Quest'ultimo aspetto ha richiesto due differenti soluzioni per la versione italiana: alcuni pezzi sono stati doppiati in inglese dalle voci italiane, perché del tutto contingenti ed inseriti nel recitativo, per cui era illogico proporre un cambio di voce innaturale. Così avviene ad esempio per la scena in cui Jimmy e James cantano in chiesa «*We skipped the light Fandango*...», ove i doppiatori italiani, parlando in inglese, traducono in italiano una battuta del testo che deve essere necessariamente esplicitata per comprendere il resto del discorso («Le sedici Vergini che si dirigevano verso la costa, ma che mai vorrà dire?» dice James ed il parroco improvvisamente entrato risponde «Nemmeno io l'ho mai capito!»). Diversa è la resa dei pezzi delle esibizioni, regolarmente mantenuti nella loro lingua e nella loro interezza, anche perché i *Commitments* incisero dopo questo film un vero e proprio doppio album che li rese per un certo periodo famosi. Sequenza chiave a questo proposito è quella in cui Jimmy sulla metropolitana spiega a tutti come il soul sia in grado di rappresentare la loro condizione di "negri d'Irlanda" e il sottofondo musicale di *Destination Anywhere* diventa diegetico nel momento in cui Dean lo riprende inserendosi sulle parole di Jimmy: lì è la voce originale dell'attore che si sublima poi nel coro. Queste scelte di adattamento mi paiono quanto mai opportune e forse è stato anche difficile metterle in atto con i doppiatori. Chi è splendidamente caratterizzato dal punto di vista linguistico è il personaggio di Joey The Lips, detto "Labbra", per la tromba che suona come se fosse il capezzolo di Gina Lollobrigida. Questo "anziano" con i capelli lunghi, un aspetto consumato e con un catorcio a due ruote, dice di avere il soul nell'anima e di aver suonato con i più grandi interpreti neri e non, come B.B. King, Otis Redding, Sam Cooke e addirittura Frank Sinatra. Ora, dopo una vita avventurosa e scapestrata, il Signore lo ha spinto a tornare a casa per poter rimanere accanto a sua madre malata e soprattutto per infondere negli animi dei *Brothers* irlandesi, consumati dalla lotta politica, un po' di vero, magico soul. Il suo linguaggio sul piano diafasico (dello stile cioè dei parlati contemporanei) si colloca su un altro livello rispetto agli amici, anche se fortemente stereotipato in formule che spaziano dalla religione, alla cultura hippy, a quella di colore. Il doppiaggio italiano rende senza problemi questa diversità e ne esce un personaggio distinto, anche comico, del tutto fedele al modello. Altra soluzione interessante è la buffa recitazione delle due piccole gemelle di Jimmy, che parlano all'unisono e che in italiano vengono doppiate con una eco di fondo, puntando così ad un gioco sonoro di grande effetto.

Pamela Mansutti

Premio Adelio Ferrero 2001

per giovani saggisti e critici di cinema

BANDO DI CONCORSO

L'Azienda Speciale Pluriservizi Alessandrina (A.S.P.AL) in collaborazione con il Gruppo Cinema Alessandria "Enrico Foà" organizza per il 2001 la ventunesima edizione del Premio istituito dall'Azienda a ricordo dell'opera critica, didattica e politico-culturale che Adelio Ferrero (1935-1977) svolse in Alessandria e a livello nazionale in qualità di critico cinematografico, docente di Storia del Cinema presso il DAMS dell'Università di Bologna, fondatore della rivista "Cinema & Cinema",
primo presidente dell'Azienda Teatrale Alessandrina.
Il Premio è riservato a giovani autori di saggi e di recensioni di argomento cinematografico.
Gli argomenti dei saggi dovranno riguardare il cinema (autori, opere, tendenze, teoria, problematiche) senza alcuna limitazione di tempo, luogo, aspetto e prospettiva.
Le recensioni dovranno riferirsi a film apparsi nel circuito di prima visione italiano limitatamente al periodo 1998-2000.

AL PREMIO POSSONO PARTECIPARE GIOVANI DI NAZIONALITÀ ITALIANA

che alla data del 15 giugno 2001 abbiano compiuto il sedicesimo anno di età e non abbiano superato il venticinquesimo; che non abbiano collaborato a quotidiani e periodici con diffusione nazionale o a riviste specializzate; che non abbiano conseguito il primo premio in precedenti edizioni del "Ferrero".

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

I concorrenti dovranno far pervenire a: A.S.P.AL. - Segreteria del Premio Ferrero Teatro Comunale - Via Savona - 15100 Alessandria (tel. 0131-234266) entro e non oltre il 15 giugno 2001 una domanda in cui dovranno essere chiaramente indicati: generalità anagrafiche, residenza, numero telefonico, curriculum studi, attività ed eventuali progetti; attestato di pagamento della tassa di iscrizione di L. 50.000 (che potrà avvenire tramite assegno circolare intestato ad A.S.P.AL,
bonifico bancario o vaglia postale;
Alla domanda i concorrenti dovranno allegare in almeno 8 copie: un solo saggio inedito e originale, di ampiezza compresa fra 7 e 15 cartelle dattiloscritte di 1800 battute ciascuna (30 righe per 60 battute) e/o una sola recensione giornalistica inedita e originale di ampiezza non superiore alle 2 cartelle di 1800 battute ciascuna (30 righe per 60 battute).
I concorrenti possono partecipare, con la stessa domanda, ad una o ad entrambe le sezioni,
ma potranno essere premiati per una sola di esse, con precedenza accordata alla sezione saggistica.
Della Giuria del Premio faranno parte: Antonio Costa, Alberto Farassino, Bruno Fornara, Roberto Lasagna, Nuccio Lodato, Roy Menarini, Morando Morandini, Lorenzo Pellizzari (Presidente), Leonardo Quaresima, Giorgio Tinazzi.

IL PREMIO CONSISTE IN:

Sezione saggi: L. 2.000.000 al primo classificato; L. 1.000.000 per saggi ritenuti meritevoli di segnalazione;
Sezione recensione: L. 750.000 al primo classificato; L. 500.000 per recensioni ritenute meritevoli di segnalazione.
La giuria si riserva il diritto di non assegnare o di attribuire diversamente le somme qui indicate.
Il saggio premiato verrà pubblicato sulla rivista "Cineforum" che si riserva il diritto di pubblicare altri elaborati ritenuti significativi.
L'inosservanza o la non accettazione di quanto qui esposto saranno preclusive della partecipazione.

SEMINARIO

Il Premio Ferrero 2001 verrà consegnato all'interno di una iniziativa che l'A.S.P.AL. propone da alcune edizioni:
un seminario su argomenti diversi che riguardano i mestieri del cinema, aperto sia ai concorrenti al Premio,
sia a chiunque non abbia superato il venticinquesimo anno di età alla data del 15 giugno 2001.
Il seminario dell'edizione 2001 è: MUSICA PER IL CINEMA e si svolgerà presso il Teatro Comunale di Alessandria nei giorni 14-15 settembre 2001. Il seminario sarà articolato su incontri con personaggi di chiara fama. L'iscrizione dovrà pervenire, su carta semplice, all'indirizzo dell'A.S.P.AL. entro il 15 giugno 2001. Tassa di iscrizione: all'iscrizione dovrà essere allegato attestato di pagamento della tassa di iscrizione di L. 200.000 che potrà avvenire tramite:
assegno circolare intestato A.S.P.AL., bonifico bancario o vaglia postale.
La tassa di iscrizione al seminario per coloro che partecipano al concorso è di L. 150.000;
i concorrenti finalisti saranno ospiti dell'A.S.P.AL. per l'intera manifestazione.

A.S.P.AL - Azienda Speciale Pluriservizi Alessandrina
Via Savona - 15100 Alessandria
tel. 0131-234266 fax 0131-253200 www.teatrodialessandria.it e-mail: info@teatrodialessandria.it

Si ringrazia la Fondazione Cassa di Risparmio di Alessandria